SEP 2005 / #115 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / REVOLUTION / PLAYSTATION 2 / PC / GAMECUBE / XBOX / GBA / PSP / NINTENDO DS / ARKAD / RETRO

SUPER PLAY

115

64:50 SEK
64:00 NOK
7:00 EURO

SPELA GUD

VI RECENSERAR BLACK & WHITE 2

FIFA ELLER PES?

DOMEN FALLER

SJÄLENS KRIGARE

KAMPEN GÅR VIDARE I SOUL CALIBUR III

MYST V

SLUTET PÅ EN ERA

DITT LIV SOM HUND

UNDER PÄLSEN PÅ NINTENDOGS

ÄLSKADE ÄVENTYR

VÅR HYLLNING TILL EN PÅNYTTFÖDD GENRE

30 ÅRS HISTORIA – FRÅN ZORK TILL FAHRENHEIT / DEN AMERIKANSKA DRÖMMEN – SIERRAS UPPGÅNG OCH FALL
14 FULLTRÄFFAR – LUCASARTS OBRUTNA SVIT / STUGAN – SVERIGES SÄMSTA SPEL? / 10 UDDA ORIGINAL

TIDSAM
0669-09
09
7 388066 906454

BE LEGENDARY

BE B

Massive environment that includes Manhattan and Queens.

Screenshots taken from XBOX®

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS.

MARVEL

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BE PREDATORY

OTH

Encounter more *Spider-Man* characters than ever before.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

ACTIVISION.

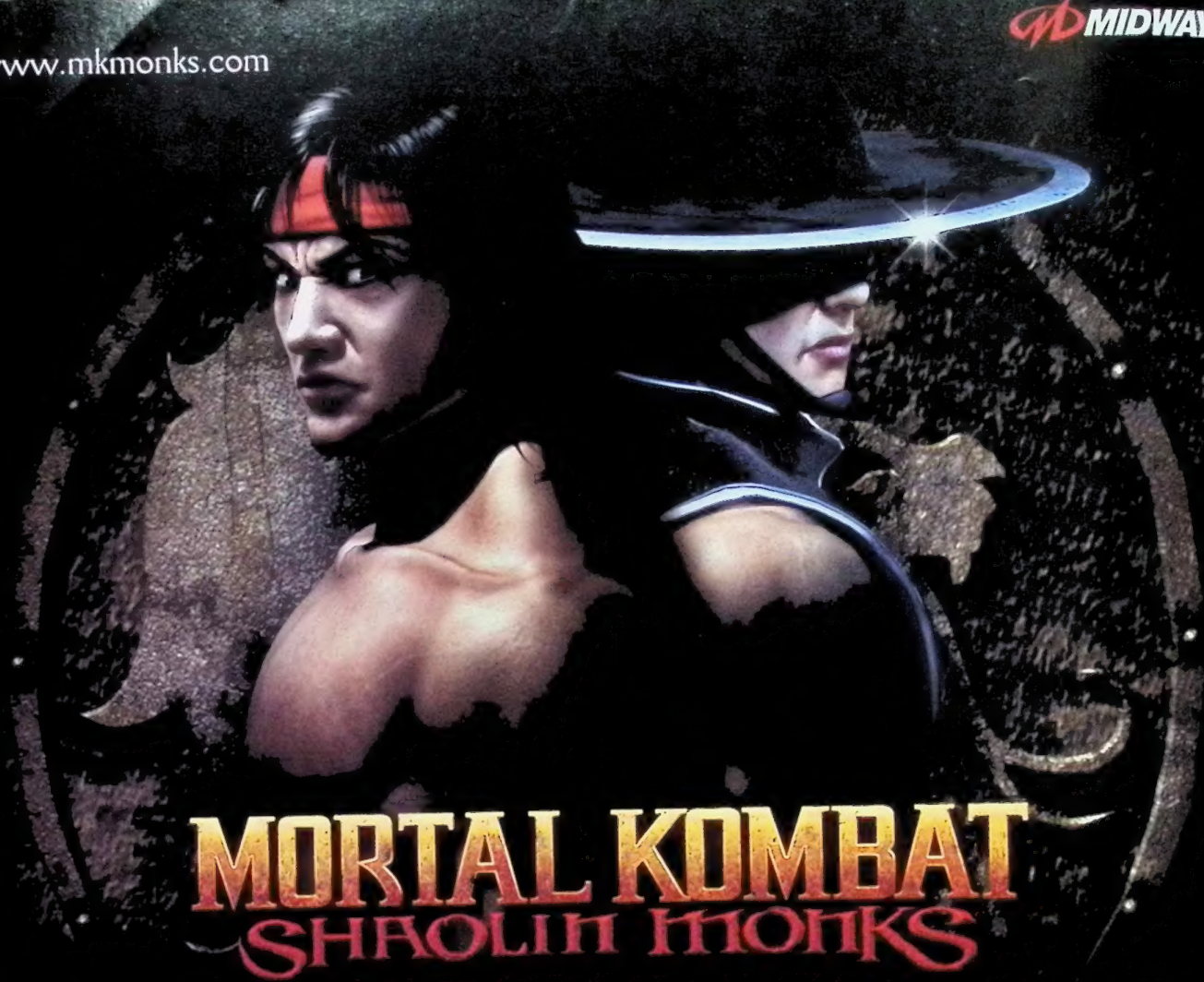
activision.com

OCTOBER 14TH, 2005

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

www.mkmonks.com

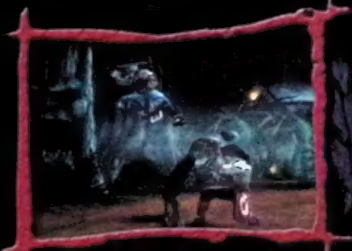
MIDWAY



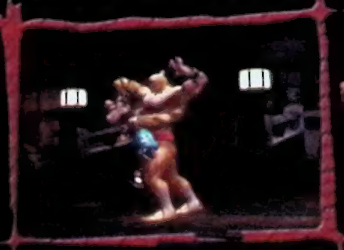
MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

OUT OF THE ARENA INTO THE ADVENTURE

Raiden has summoned his two most powerful Shaolin Monks, Liu Kang and Kung Lao, to take the fight out of the arena and into Outworld. In this epic journey filled with mystery and danger, they will unlock cryptic secrets, explore perilous realms and fight the deadliest of adversaries for control of the Mortal Kombat universe.



Use Co-op Gameplay to fight as Liu Kang or Kung Lao - individually or as a team.



Wage intense Boss Battles with Goro, Baraka, Scorpion, Reptile and other legendary rivals.

Screenshots taken from Xbox version

Attack in any direction at any time with new MK Multi Directional Kombat System.

Execute classic MK II attacks, plus more Fatalities, new Multalities and vicious Brutalities.

18+

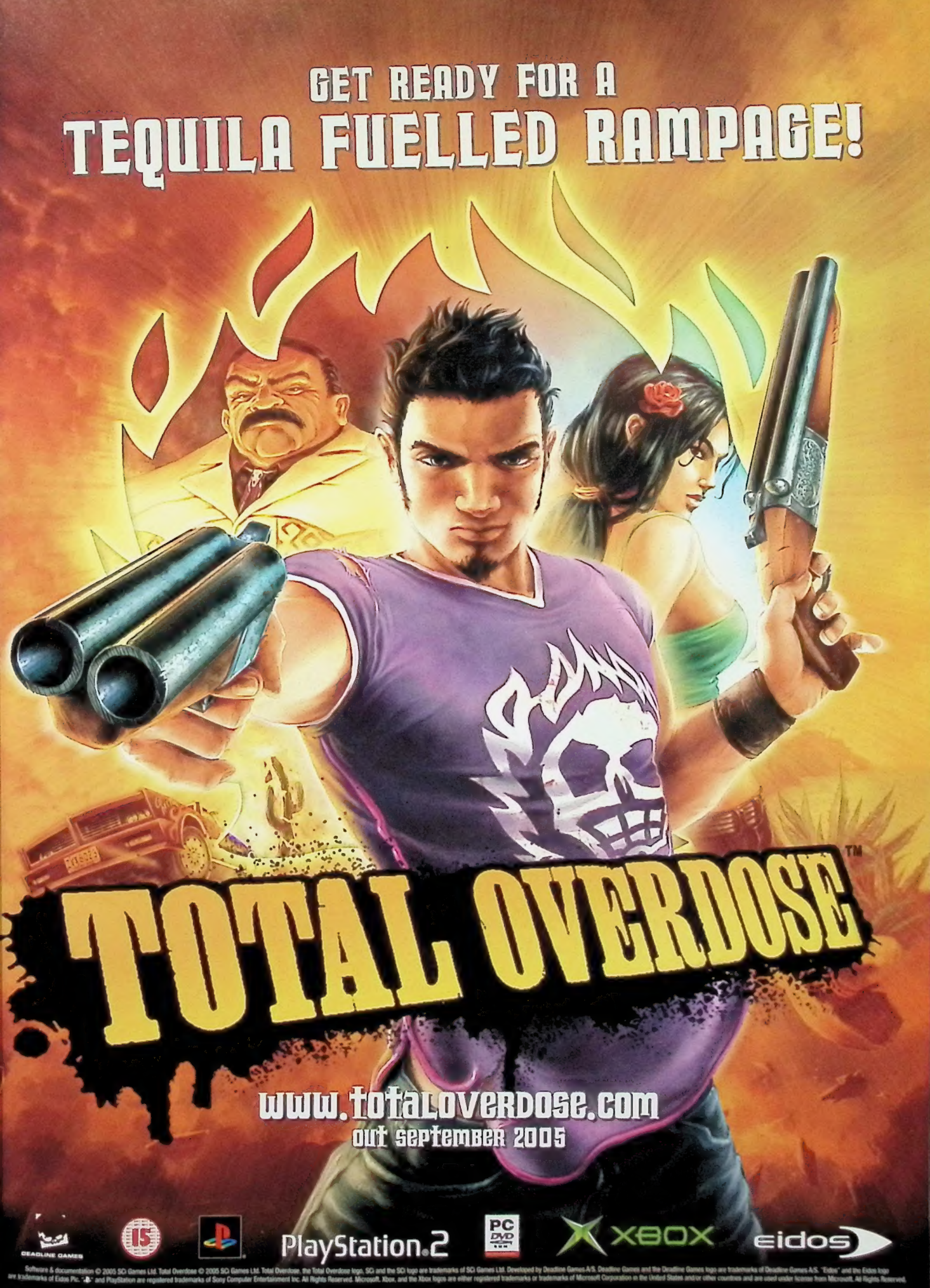
XBOX

PlayStation 2

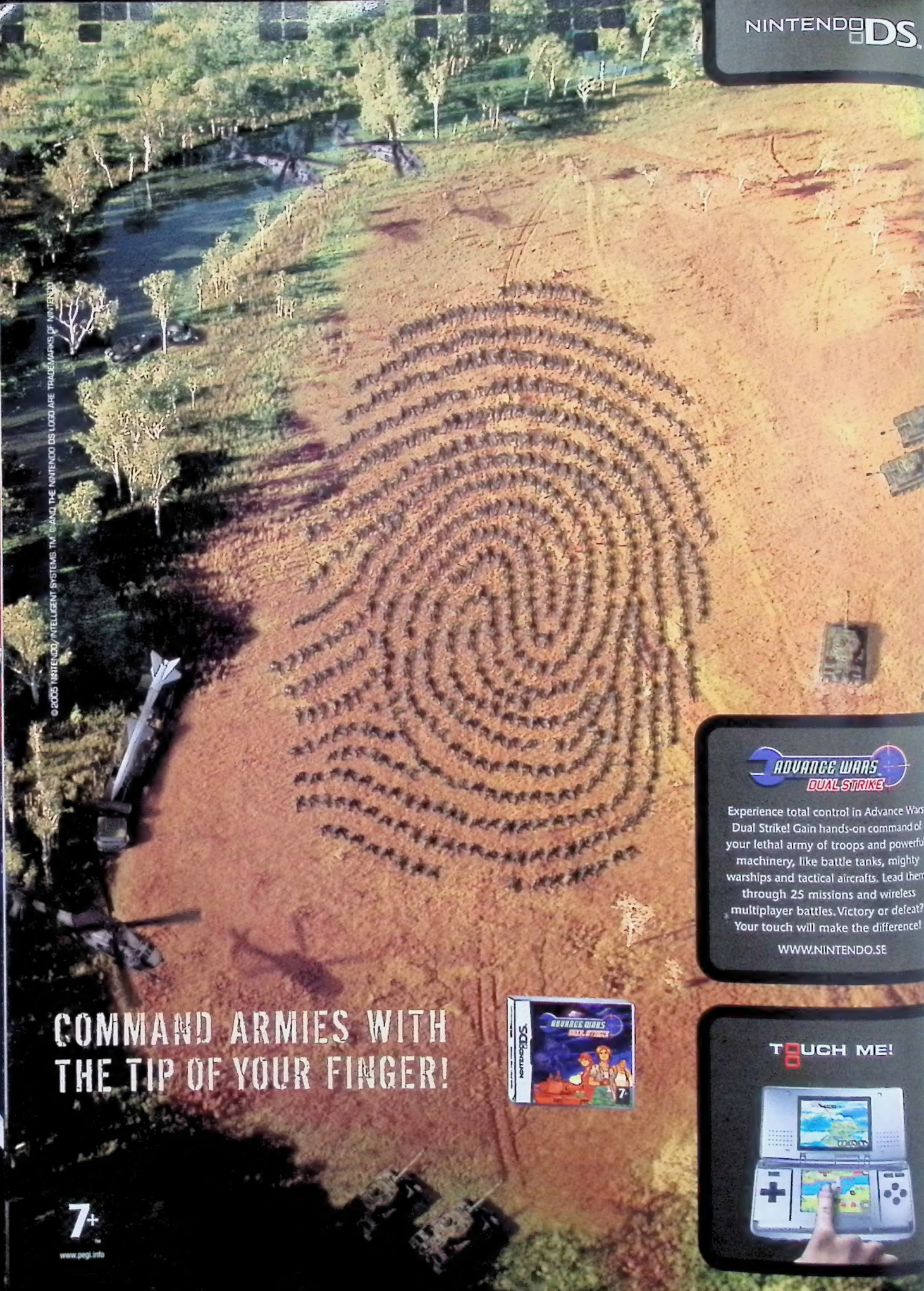
Mortal Kombat™: Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™ II © 1993 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks, the M in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

THE SUFFERING
TIES THAT BIND
COMING SOON
62
18+
www.pegi.info
XBOX LIVE
XBOX
PlayStation 2
MIDWAY

CONFLICT
GLOBAL STORM
www.conflict.com
16+
BT
PIVOTAL GAMES
PlayStation.2
XBOX
LIVE
eidos
PlayStation 2
PC DVD
16+



Software & documentation © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SCi and the SCi logo are trademarks of SCi Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.


NINTENDO DS.
© 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ADVANCE WARS DUAL STRIKE
Experience total control in Advance Wars Dual Strike! Gain hands-on command of your lethal army of troops and powerful machinery, like battle tanks, mighty warships and tactical aircrafts. Lead them through 25 missions and wireless multiplayer battles. Victory or defeat? Your touch will make the difference!
WWW.NINTENDO.SE
COMMAND ARMIES WITH THE TIP OF YOUR FINGER!
TOUCH ME!
7+
www.pegi.info

WEST OF HOUSE

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.

There is a small mailbox here.

Så börjar det klassiska textäventyret *Zork*, och så började även min resa in i äventyrsspelens magiska värld, cirka 1983. För mig var det aldrig en flykt från vardagen lika mycket som det var en resa till något fantasieggande och spännande.

Från den strikt textbaserade starten på 70-talet till mitten av 90-talet, med de klassiska peka och klicka-spelen från Sierra och Lucasarts, frodades äventyrsgenren i all välmåga. Sedan kom det som här på redaktionen går under namnet FMV-farsoten. Hollywood försökte förbättra spelbranschen med sina filmtekniska produktionsmetoder. Resultatet blev en ändlös soppa av anti-interaktiva B-filmer och äventyrsgenrens förmodade död.

Men efter att ha legat i träda under så många år finns det äntligen moderna och modiga spelskapare som försöker ta nya grepp och trotsa alla gällande konventioner. Män som Ragnar Tørnquist (*Dreamfall*) och David Cage (*Fahrenheit*).

Samtidigt kan man inte ignorera att gamla tiders äventyrsspel var, och fortfarande är, otroligt charmiga. Vem kan sluta älska serier som *Space Quest*, *Monkey Island* och *Broken Sword*? Inte vi.

Därför har vi förvandlat #115 av Super PLAY till en enda stor hyllning till den genre vi älskar mest och som vi nu spår en lysande framtid. Från *Zork* till *Fahrenheit* – följ med på vår resa.

Tommy Rydling,
chefredaktör

01

02

03

01. I det här numret har vi den stora glädjen att presentera en ny medarbetare: MATTIAS WIKSTRÖM. Han gör debut genom att recensera det hårda racingspelet *187 Ride or Die* och sedan skaffa hund och bli upp över öronen förälskad i *Nintendogs*. När han inte spelar spel gillar Mattias att spela face-melting solos på sin elgitarr.

02. KRISTOFER AHLSTRÖM är något av en Sierrafan. På 80-talet var han upptagen med att dö otaliga dödar i *Space Quest*, *King's Quest* och *Police Quest*. I tidningens fetaste artikel någonsin minns han tillbaka och snackar gamla minnen med några av legenderna från den amerikanska drömfabriken.

03. Bajsande hundvalpar som vägrar att lyda kommandon och bittra kvinnor på jakt efter magiska stentavlor – inget jobb är för svårt för vår frilansare GISELA JÖNSSON. Hennes recensioner av supergulliga *Nintendogs* och sista delen i *Myst*-sagan kan du läsa längre fram i tidningen.

INNEHÅLL #115

14 START
Spelmässa i Leipzig / Buzz x2 / Football Manager till PSP / Sega anlitar Lindbergh / Krönikor / Prylar

24 FÖRSPEL ALFA
Driver 4 / Sonic Riders / Super Princess Peach Super Monkey Ball DS / Rockman Rockman Biohazard: Deadly Silence / Tony Hawk's American Skateland / 80 Days / Sin Episodes: Emergence

28 FÖRSPEL BETA
Soul Calibur III / The Movies / King Kong / Black Age of Empires III / Gun

38 MOT NYA ÄVENTYR
Äventyrsgenren är död. Eller?

46 DEN AMERIKANSKA DRÖMMEN
Sierras uppgång och fall.

68 MISSIONÄREN
David Cage (Fahrenheit) är den nya tidens spelmakare.

72 30 ÅR AV ÄVENTYR
Släktträdet över de viktigaste, bästa och sämsta äventyrsspelen – från Adventure till Fahrenheit.

56 RECENSIONER

PLAYSTATION 2
81 Conflict: Global Storm
82 187 Ride or Die
82 NHL 06
82 Resident Evil: Outbreak #2
82 Without Warning
84 Burnout Revenge
85 Spartan: Total Warrior
88 Far Cry Instincts
90 FIFA 06
91 Pro Evolution Soccer 5
93 Mushihimesama
97 Darkwatch
98 The Nightmare before Christmas
100 Genji
102 Total Overdose
103 Evil Dead: Regeneration
103 World Rally Championship Evolution

PC
81 Dungeon Siege II
82 Myst V: End of Ages
82 The Sims 2: Nattliv
94 Black & White 2
103 Fable: The Lost Chapters

GAMECUBE
81 Geist
103 Sonic Gems Collection

NINTENDO DS
78 Nintendogs
86 Castlevania: Dawn of Sorrow
103 Advance Wars DS

PSP
81 Medievil: Resurrection
81 Fired up
82 Virtua Tennis World Tour
89 Burnout Legends

XBOX
82 Beat Down: Fists of Vengeance
99 Tiger Woods PGA Tour 2006

GAME BOY ADVANCE
81 Pokémon Emerald
96 Wario Ware: Twisted

106 FORMKURVAN: MYST
Hela serien från start till mål.

104 FOKUS
Mods / Online / Retro

114 SIERRA SUDDEN DEATH
10 sätt att dö.

28 SJÄLENS KRIGARE
Kampen går vidare! Vi har spelat en förhandsversion av Soul Calibur III.

68 MISSIONÄREN
David Cage är mannen bakom Fahrenheit. Vi pratar med honom om relationer, sex och ludologi.

PLAY
Utkommer med 12 nummer per år
E-POST: POST@SUPERPLAY.SE
INTERNET: WWW.SUPERPLAY.SE

REDAKTION
CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE: TOMMY RYDUNG
REDAKTÖRER: MATS NYLUND & ALFRED HOLMGREN
FORMGIVARE: ANNA CLASON & LINDA NILSSON
SKRIBENTER: KRISTOFER AHLSTRÖM, NASEER ALKHOURI, MAGNUS ALM, STEFAN BLOMBERG, HÅKAN DURMER, JONAS HÖGBERG, GISELA JÖNSSON, TOMMY PREGER, SAM SUNDBERG, KRISTIAN WEST & MATTIAS WIKSTRÖM
KORREKTUR: PETTER SJÖLUND
ILLUSTRATÖRER: PB1400C, 750413
Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

ANNONSBOKNING
PATRIK REHN 08-692 66 34 & TONY GUSTAVSSON 08-692 66 35

PRENUMERATION
Helår 12 nummer: 479 kr / PressData AB, Box 3283, 103 65 Stockholm
Telefon 08-799 62 12 /E-post: superplay@pressdata.se

UTGIVARE
HJEMMET MORTENSEN AB / 113 78 Stockholm / Telefon 08-692 66 00 / Fax 08-650 97 05

Tidningens innehåll är © 2005 Hjemmet Mortensen AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized. Hjemmet Mortensen AB ger bland annat ut tidningarna: Allt om Husvagn & Camping, Classic Motor Magasin, Datormagazin, PC Hemma, PC Gamer, Power Magazine, Praktiskt Båtliv, Sportfack, Super PLAY, Utemagasinet, Wheels Magazine och Åka Skidor. Vi ger även ut några av Sveriges största elektroniska nyhetsbrev: Uppsnappat, Mailgamer och SuperPLAY.net.

MARKNADSCHEF: JONAS SVENSSON
FÖRSÄLJNINGSCHEF: JOHAN ENEROTH
FÖRLAGSCHEF: PER MELANDER
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR: PER KJELLANDER

TRYCK
SÖRMLANDS GRAFISKA QUEBECOR AB

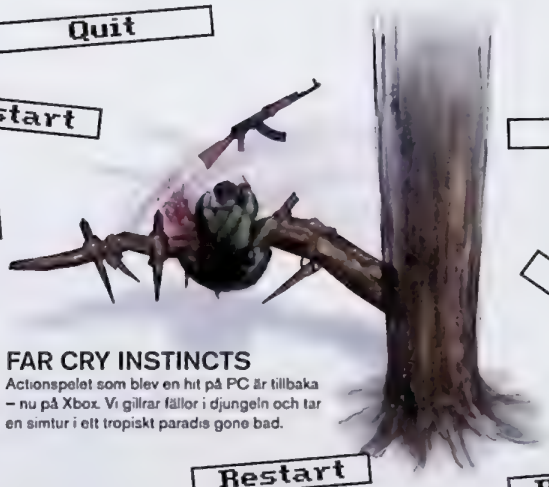
TS-kontrollerad upplaga

78 DITT LIV SOM HUND

Söta hundvalpar får oss att smälta. Nintendogs har gjort dundersuccé i Japan. Nu är det vår tur att gå på promenad, lära ut tricks och tävla i lydnad.

88 SLUTET PÅ EN ERA

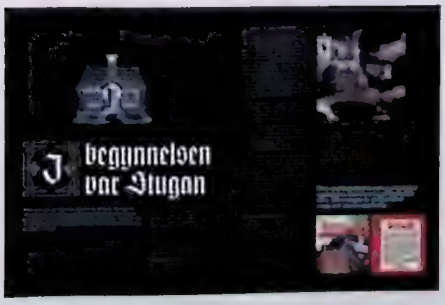
Myst V är här. Det sista spelet i serien. Vi tar farväl av en stor saga.

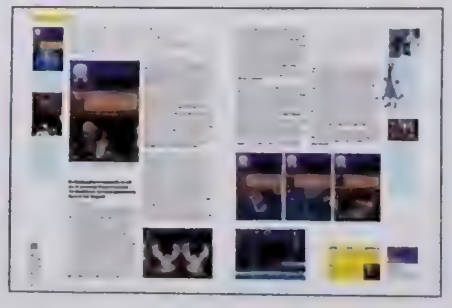


88 FAR CRY INSTINCTS

Actionspelet som blev en hit på PC är tillbaka – nu på Xbox. Vi gillrar fällor i djungeln och tar en simtur i ett tropiskt paradis gone bad.

UR INNEHÅLLET





42 I BEGYNNELSEN VAR STUGAN

Tre unga grabbar på Teknis ekrev ett av Sveriges första äventyrsspel i början av 80-talet. Nu är det mest känt för att vara ett av de sämsta spel man kunnat köpa i affären.

46 DEN AMERIKANSKA DRÖMMEN

Hela historien om hur äkta makarna Ken och Roberta Williams bildade Sierra, ett av världens mest inflytelserika spelhus – och hur det så småningom oundvikligen gick åt skogen.

86 CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Ett nytt Castlevania på Nintendo DS borde vara föremål för mycken glädje. Men har Konami börjat överutnyttja en älskade spelserie?

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter och frågor. Vi förbehåller oss rätten att publicera delar ur och redigera insändare. Skriv till Post, Super PLAY, 113 78 Stockholm, maila till post@superplay.se eller besök vårt forum på www.superplay.se

GAMMALT ÄR ROLIGAST

Undrar bara hur Nintendo har tänkt tjäna pengar på Revolution om man kan ladda ner retrospel gratis. Kommer folk att bry sig om att köpa de nya spelen om man kan få de gamla och roligare spelen gratis? Tänk på de kändaste SNES-spelen som kostar över tusenlappen. Vem kommer att köpa dem när man kan ladda ned gratis? Och om spelen kommer att kosta pengar att ladda ner så har jag bara en sak att säga: emulatorer.

Bowser Jr

Nintendo har inte bestämt om de gamla spelen kommer kosta pengar och i så fall hur mycket. Men självklart kommer du att vilja spela de nya spelen också. Du kommer att bli förvånad över hur många av de gamla spelen som inte håller längre än en kvart. Fast *Super Metroid* är ju fortfarande ett av världens bästa spel.

SP

DET PERFEKTA AVSLAPPNINGSSPELET

Har ni någonsin hört ett sånt där avslappningsband? Ni vet ett sånt där en kvinnoröst säger åt en att man är ute på havet och leker med delfiner? Har ni tänkt på hur det skulle vara i spelform?

Det ultimata avslappningsspelet skulle enligt mig vara: en värld där du var fri att göra vad du ville – ungefär som i *Animal Crossing* – fast utan att inreda huset och skicka brev. En värld med lika underskköna skogar som i *The Elder Scrolls IV*, lika kristallklart vatten som det i badkaret från PS3-ankdemon, och världen skulle vara så löjligt detaljerad som bara en perfektionist kan få det till; undervattensmiljö med färggranna fiskar, gungande sjögräs och virvlande sand. I spelet skulle du vara fri att göra vad du ville, klättra i träd, utforska mörka grottor, simma, paddla kanot, rida eller bara vara. Världen skulle se ut ungefär som Hyrule gör i 3D fast färggladare, med vacker lugnande musik i bakgrunden, musik med så vacker melodi och bra utförande att den etsade sig fast i huvudet under resten utav ditt liv. Inga röster skulle finnas utan all dialog skulle vara i textform så att inte spelet förstördes av usla röstskådisar. Men det skulle finnas en del utav världen där fiender existerade, mest för att man skulle slippa byta spel om man fick ett sug efter lite action, men fiendema skulle vara lätta att besegra – så att man inte kunde dö och därmed bli frustrerad – och stridssystemet skulle vara lika vackert som lätt att använda – återigen för att inte skapa frustration – så att man kände sig som den mäktigaste krigaren i universum när man dansade runt med svärdet i hand. Och spelet skulle komma till nästa generation för den gnistrande grafikens skull.

Mr_Moogle

Elder Scrolls IV? Du menar det där spelet där man blir mördad om man plockar upp en luta?

Tommy Rydling

SPELBRANSCHEN BEHÖVER BREDD

Spel handlar om upplevelser. Ju bredare utbud av upplevelser det finns, desto bättre för branschen. Precis som alla filmer inte kan bedömas enbart utifrån manus och skådespeleri kan alla spel inte längre bedömas enbart utifrån spelsystem och kontroll.

Det är en sorts upplevelse att slakta horder av monster i *Devil May Cry 3* och att veta att den perfekta kontrollen och mina nerver av stål är det enda som räddar mig från en säker död. Det är en helt annan upplevelse att, hand i hand med Yorda, stillsamt utforska det vackra men spöklika slottet i *Ico*.

Personligen tycker jag att det är underbart att TV-spelsbranschen har utvecklats så långt att den kan rymma två sådana motpoler som *Devil May Cry 3* och *Ico*. Två spel som är lika fantastiska, fast på olika sätt. *Killer 7* är bara det senaste exemplet på unika upplevelser som inte återfinns i filmer och böcker.

Naturligtvis vore det tragiskt om spel som prioriterar atmosfär och handling helt skulle ersätta spel som prioriterar perfekt avvägd spelkontroll, men jag tror att den risken är mycket liten.

Rejne

MÅNADENS BREV

SPEL FÖR ALLA?

Om det är något i spelvärlden som gör mig både ledsen och frustrerad så måste det vara denna fräcka arrogans mot alla döva spelare.

I jämförelse med gamla spel så har många av dagens spel en mycket större fokus på handlingen. Det blir allt fler filmsekvenser och framför allt fler dialoger, vilket i sig är helt okej. Felet ligger i att man ofta inte har textning som ett alternativ, vilket gör att det nästan blir omöjligt att följa handlingen för döva spelare.

Jag har själv en mycket god vän som är döv och vi brukar ofta spela tillsammans. Alltför ofta är han tvungen att fråga mig om vad som sagts i dialogerna i ett spel. Det tråkiga med det hela är att han inte får en egen uppfattning om saker i handlingen, eftersom han bara får höra min version, min tolkning. Jag försöker vara så objektiv jag kan i mina beskrivningar, men ibland så vet jag inte om jag tolkat saker korrekt eller ej, och då får min kompis lida för det.

Som tur är så finns det nästan alltid text i rollspel, men många av alla action- och äventyrsspel som släpps saknar undertexter. Visserligen är handlingen oftast inte så viktig i sådana spel, men det kan ju inte min kompis veta. Han kanske vill veta vad Leon Kennedy har för oneliners i *Resident Evil 4*. Småsaker som dessa kan bidra till helhetsupplevelsen, och det är sådana här saker som min kompis går miste om.

Men så här ska det inte behöva vara. Min kompis ska inte behöva en tolk som sitter bredvid honom varje gång han sitter med ett spel. Han ska kunna spela alla spel helt själv, utan någon hjälp. Jag vet att tidspressen är enorm när man utvecklar spel, men jag tror inte att spelutvecklarna skulle dö om de lade ner lite tid på att fixa textning till sina spel. Det kanske tar en extra vecka, vad vet jag? Men det jag vet är att den där lilla veckan skulle vara guld värd för min kompis och alla andra döva gamers världen över.

Edmond Cherco

Jag frågade faktiskt Rand Miller (som ligger bakom *Myst*-serien) om just detta nyligen. Han är ju förtjust i ljudrelaterade gåtor, men hade ingen förståelse för de dövas situation. Vi får hoppas att spel-utvecklarna i framtiden tänker på detta.

Tommy Rydling

MÅNADENS KORTIS

GRATTIS!

Jag måste ändå gratulera er bedrift att lyckas följa upp ert absolut snyggaste omslag (#112) med ert i särklass fulaste (#113)! Grattis, grattis! Tårta till hela redaktionen.

PNK

Tårta? Vi vill ha kladdkaka!

SP

"Nån borde slå näven i bordet och visa att allt inte är ljussablar och onlinespel. Åtminstone kunde de göra remakes på de gamla spelen, så att en yngre generation kan ta del av de underbara ögonblicken med till exempel Guybrush Threepwood."

"Om det är något i spelvärlden som gör mig både ledsen och frustrerad så måste det vara denna fräcka arrogans mot alla döva spelare."

OM SPELRECENSIONER

Texten är en vägledning, slutbetyget är en siffra. När jag går vilse i skogen, vad använder jag för att hitta rätt, en karta eller en miniräknare? Jag röstar för att använda kartan som vägledning, siffrorna säger mig inte så mycket.

Albin Wesley

Ibland skulle vi vilja skriva recensioner utan betyg. Men för de allra flesta skulle det nog vara ett alltför stort och drastiskt steg. Kanske till nummer 200.

SP

ÄLSKADE ARKADHALL

Jag ägnade de tidiga tonåren till att nervöst och nyfiket besöka de på den tiden (mitten av 80-talet) blomstrande arkadhallarna, och tycker att det skulle vara kul om ni kunde skriva några spalter om arkadhallar.

Då spel som *Rygar*, *Ninja Gaiden*, *Spyhunter* och *Flying Shark* var något som man kunde räkna med att stöta på nästan varje dag man besökte en av Stockholms många arkad- och biljardhallar.

Jag menar självklart inte att ni skulle skriva om vartenda vandrarhem med *Donkey Kong jr*, eller varje pizzeria som hade ett *Phoenix* stående i entrén.

Skriv om de större och genuina arkadhallarna som fanns och om det fåtal som finns kvar.

De som jag kan komma på så här på rak hand i Stockholm är: Biljard Palatset, The Plays, Söderbiljarden vid Skanstull och en och annan bowlinghall på Söder.

Tommy Rydling har som jag några år på nacken, så han borde ha några arkadhallsminnen.

Emil O

Tommy fyller 47 nästa månad. Skicka blommor!

Alfred Holmgren

BAJSET

Meteos-recensionen i #114 is the shit.
Jonas Höberg is the shit.
Super PLAY is the shit.

Klump

Eftersom jag är en 47-årig gamling så förstår jag inte vad "the shit" betyder. Men det låter ju onekligen som en komplimang, så tack tack.

Tommy Rydling

BLINDA AV VÅLD

Blev våra spelmakare blinda av allt våld att dom glömde det där lilla som Lucasarts en gång i tiden var experter på?

Våra äventyrliga spel, våra lätt oseriösa huvudkaraktärer och hur humorn ständigt rullade fram och tillbaka. Jag tänker naturligtvis just nu på spel som *Monkey Island*-serien, *Full Throttle* eller *Grim Fandango*.

Nån borde slå näven i bordet och visa att allt inte är ljussablar och onlinespel.

Åtminstone kunde de göra remakes på de gamla spelen, så att en yngre generation kan ta del av de underbara ögonblicken med till exempel Guybrush Threepwood.

*Charlie_*

Vi delar din passion för Lucasarts gamla klassiska äventyrsspel. Kolla in vår Lucasartsspecial som börjar på sidan 58. Några remakes lär det inte bli tal om, tyvärr. Men man kan fortfarande hitta några Lucas-samlingar i fyndlådorna här och där.

SP

FEL VÄG FÖR SPELJOURNALISTIKEN

Precis som Kristofer Ahlström skriver i sin krönika så genomgår speljournalistiken förändringar. Dessa förändringar har inte heller undgått Super PLAY, som de senaste åren tagit steg mot en mer pretentiös journalistik. Istället för att fokusera på det som borde utgöra tidningens kärna, alltså spelen, så styr skribenterna in på ointressanta sidospår med tydliga pretentiösa förtecken.

Sam Sundberg gör luddiga analyser av spelvärldens olika nyanser, Oskar Skog skriver en recension av *Pikmin 2* på rim, någon på redaktionen besöker en bitpopklubb, allt detta ingår i vad som kallas för den nya typen av speljournalistik. Tyvärr innebär detta ett steg bort ifrån det som allt egentligen handlar om, nämligen spelen. Dagens speljournalister borde komma ihåg deras ursprung – Super PLAY skapades för att handla om spel. Men tidningens nuvarande skribenter verkar vara mer intresserade av att visa upp alla dimensioner av deras intellekt. Varför komma med konkreta analyser när man kan slänga fram ett Nietzsche-citat?

Spel är kultur, men snälla, låt det inte bli smal finkultur. Bli inte speljournalistikens motsvarigheter till Per Sinding-Larsen och Orvar Säfström!

Den pretentiösa tonen som numera präglar speljournalistiken tar fokusen längre och längre ifrån själva kärnan, spelen. Progression är någonting positivt, men just nu tas stegen i fel riktning.

Samus_aran87

Orvar suger ju. Förhoppningsvis kan vi bli som Fredrik Sahlin (kunnig finsmakare) eller Nils-Petter Sundgren (gullig gubbe).

Jonas Högberg

SÅ OTROLIGT FÖRUTSÄGBART

Jag sitter med Super PLAY #114 och bläddrar litet, jag kommer till sidan 17, med rubriken: "Fotboll på franska".

Där bland ett av svaren finns detta med: "Och för *PES*-fansen har vi lagt till *PES*-kontrollschemat i *FIFA 06* så att de enkelt kommer in i matchen".

Varför kopiera? Är inte detta ett öppet sätt att säga att Konami gör den bättre serien?

Basara

Nej. Det är ett öppet sätt att säga att ingen insnöad *PES*-fan skulle våga prova ett fotbollsspel där skott och lobb har bytt knapp.

SP

ZELDABOSSAR = BLÅ GRISAR

Jag läste insändarna i #114 och blev djupt chockerad. Som ett troget *Zelda*-fan måste jag få upprättelse.

Ni svarar så här på råttis1:s insändare: "Glöm för all del inte Ganondorf i sin sista skepnad i *Ocarina of Time*. Där kan man snacka om reptil."

Så nu tänker jag berätta historien om Ganon.

I det första spelet *The legend of Zelda* till NES var Ganon som han då hette en blå, tro det eller ej, gris! Har aldrig klarat av *Link's Adventure*, så jag vet inte om han är med där (förutom på game over-skärmen). Och i SNES-spelet *A Link to the Past* upprepades det hela, Ganon var även där en blå gris (det var för övrigt det första spelet där man fick höra namnet Ganondorf). I *BS Zelda*, däremot (för dem som inte vet vad det är så är det en Japanexlusiv remake av det första spelet, där alla banor laddades ned via Bandai Sattelite system) var hans sprite brun (om jag minns rätt kunde man inte komma fram till honom på grund av att alla uppgraderingar inte hann släppas). Däremot i *Ocarina of Time* var han en... tja, inte en reptil i alla fall. Jag är inte säker, men jag tror han är en demon. Och förresten, råttis1: General Scales och King K Rool är Rares skapelser.

Pirro

Jag är ingalunda en *Zelda*-expert, men nog var det en jäkligt stor reptilsvans jag bankade på med min hammare i slutet av *Ocarina of Time*!

Tommy Rydling

ORKA MED FOTBOLLSSPEL?

Tänk efter. Hur många *FIFA*-spel finns det inte? Alla går ut på samma sak, att just spela fotboll. Men vad skiljer spelen åt när till exempel *FIFA 2007* kommer ut? Bättre grafik och nån ny spelare kanske? Jippi! Låt mig kasta runt intressetomten i mitt rum.

Jag förstår bara inte varför folk köper såna här spel när det enda som ändras är grafiken och lite spelare? De kanske trycker in en dribbling om man har tur. Men som sagt: orka.

Ocean Loader

Alla insändare publiceras även på Super PLAYs forum. Fortsätt debatten på www.superplay.se

Månadens brev belönas med ett spel från:

CDON.COM

Tysk spelmässa på frammarsch

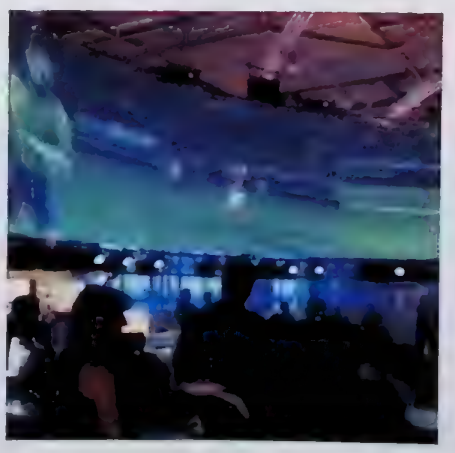
Myspys hos Microsoft, komplett med en lekjeid park och björkar med Xbox 360-strapper utströdda lite varstans.

Varför finns det inte en skum spelhörna med mjuka kuddar på E3 varje år? Sonys utställning var välbesökt, särskilt tredje dagen när folk började få ont i fötterna.

I alla år har vi trott att världens största spelmässa gick av stapeln i Tokyo eller Los Angeles. Så visar det sig plötsligt att hela Europa, eller åtminstone hela Tyskland och några till samlas i Leipzig varje höst.

Games Convention är en jättemässa, särskilt till ytan. Fyra hallar och en enorm inomhusgård fylls av spelutgivare och -utvecklare under en hel vecka i augusti, och vi passade på att ta en titt på årets upplaga. Givetvis är det hela centrerat kring den tyska spelmarknaden, men många utgivare verkar vilja ta till sig mässan som ett slags europeiskt E3, och rent lokalmässigt har den helt klart kapacitet att bli det. I år tillkännagav Microsoft priset på den kommande Xbox 360, som kommer till jul, på just Leipzigmässan. Det om något är ett tecken på att denna urtyska mässa börjar tas på riktigt allvar av giganterna.

Känslan på GC var inte alls lika stressig som på E3, kanske beroende på att man har flera dar på sig att kolla in allting. Atmosfären var avslappnad, med en liten park kring Microsoftbåset där man kunde spela på bänkar, och nästan en hel hall vigd åt kuddhögar med mängder av PSP som hängde i sladdar från taket i Sonys utställning. Här kunde man spela de senaste spelen några veckor innan maskinen officiellt släpptes, eller bara slappa en stund. Att ha en särskild pressdag då bara journalister fick komma in var också en lysande idé, och därefter släppte man in vem som helst som ville lira lite spel och kunde betala för sig. En vänligare, lugnare mässa alltså, men ändå skött med typisk tysk effektivitet. GC är värt att hålla ögonen på i framtiden. ***Text och foto: Mats Nylund***



Mässans coolaste staty. Hitman, visade sig vara i högsta grad levande när en söt flicka kom fram och ville ha en autograf. Kuslgt.

Det handlar inte om spel

Du älskar World of Warcraft. Xbox är din favoitkonsol. Du föredrar äkta NES framför emulator. Du tror att det beror på att du är gamer. Det är fel. Magnus Alm förklarar varför.

Vi längtar efter titlar som rosats av kritiker långt innan de släppts. Vi munhuggs kring nästa generations konsolers förträfflighet bara för att vi känner tillhörighet med varumärkena bakom dem. Vi pratar storögt om slutbossar som fick oss att hoppa högt ur soffan och bita på naglarna nätter i sträck. Vi skriver kilometerlånga spekulativa inlägg om Nintendos revolutionerande handkontroll på debattforum online. Varför?

För att vi vill längta efter det som finns runt hörnet. Vi vill känna trygghet genom att ta ställning gemensamt. Vi vill berätta om storslagna saker som vi upplever. Vi vill allt detta, inte för att vi är gamers, utan för att vi är människor. Det är inte spelen i sig som är viktiga. Det är inte utformningen på Revolutions handkontroll som är viktig. Egentligen. Det viktiga är att få skvallra med polarna. Det viktiga är att få ligga i sängen sent om kvällen och fantisera om vad som kommer att förändra våra liv. Bara för att vi låter det göra det. För egentligen är en ny sorts handkontroll bara en bit plast som vi inte sett tidigare. Men också så oändligt mycket mer.

Mina spelminnen handlar inte om spel. De handlar om människor. När jag nostalgiskt reflekterar över mina ändlösa dagar med *Monkey Island* ler jag fortfarande åt alla de charmiga problemen. Mest för att jag och min bästa kompis tävlade i att lösa problemen före varandra. När jag tänker tillbaka på *The Legend of Zelda II* minns jag bäst hur min grannes pappa smygspelade om nätterna. När han hade nått Ganon spelade han in slutstriden på en videokassett. Jag och min granne tittade sedan på denna inspelning varje dag, veckor i sträck, till höga jubel. Från alla de gånger jag och mina vänner samlats och kopplat ihop våra datorer och lirat *Halo* minns jag inte mycket av spelet i sig. Framför allt kommer jag ihåg raseriutbrotten, de hysteriska skrattanfallen och våra nattliga besök på bensinmacken iförda mjukisbyxor och sunkiga T-shirts.

Det är inte utformningen på Revolutions handkontroll som är viktig. Egentligen. Det viktiga är att få skvallra med polarna

Många jag känner identifierar sig som gamers, andra inte. De pratar om olika saker, men bär på exakt samma känslor. Trots det förstår de inte varandra. Precis som *Buffy*-älskarna inte inser att *Buffy* är som vilken annan såpa som helst, fast med vampyrer, kan gamers ha svårt att se att längtan efter *Duke Nukem Forever* är jämställd med någon annans längtan efter nästa nummer av Min Häst.

Ibland blir jag trött på ändlösa diskussioner om fanboyism, Loading versus Super PLAYs forum eller varför handkontroller suger till förstapersonsskjutare. Ibland blir jag rörd till tårar av intromusiken till *The Legend of Zelda*. Ibland ler jag i smyg när mina vänner krossar mig totalt i *Starcraft*. Ibland undrar jag varför.

Men så minns jag varför det är som det är, och varför det alltid kommer att vara så. Vi måste få ventilera åsikter, oavsett ämne. Vi måste få känna oss nostalgiskt lyckliga över vår barndoms äventyr, oavsett om vi spelat *Zelda* eller lekt cowboys och indianer. Vi måste ha vänner att älska bortom all stolthet, oavsett om vi lirar datorspel eller innebandy.

Spel är spel. Människor är människor. Människor spelar spelen, inte tvärt om. Därför kommer spelande aldrig att handla om spel. Det är oändligt mycket större än så.

Magnus Alm är fullt övertygad om att de flesta spelare är experter på att mötas över gränser. Men att de knappt vet det själva.

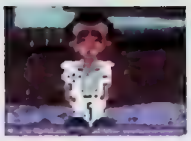
RÖR PÅ PÅKARNA

"Det var ett vansinnigt buzzande, spelare fyra!" ekar allt som oftast högljutt i vårt spelrum. Vi har nämligen fått tidiga versioner av originella Playstation 2-spel som *Buzz* och *Eye Toy Kinetic*, vilket vi förstås inte varit sena att utnyttja.

Buzz är inget mindre än en synnerligen simpel musikfrågesport. Har gjorts förut, utbrister du förstås, men *Buzz* har en ploj som gör spelet till något utöver det vanliga: buzzern. Du kopplar in ett sladdknippe i en av USB-portarna på din PS2, och därefter får upp till fyra spelare varsin liten blinkande röd knapp, precis som i vilken TV-frågesport som helst, samt fyra olikfärgade knappar. Dessa används sedan för att svara på frågor, och i vissa fall hinna före de andra spelarna. En enkel idé, som redan har lett till många långa kvällar då hela redaktioner stannat kvar för att överglänsa varandra i musikkunskap.

Eye Toy Kinetic är en variant på det vanliga ballongpoppandet och flygplansnedslagandet, i form av ett helt träningsprogram för din *Eye Toy*-kamera. En särskild lins ger ett vidvinkelläge, och därefter sätter du igång att hoppa och skutta framför TV:n. Du kan lägga upp egna träningsprogram och annat, och hela prylen är nog det närmaste ett nyttoprogram du kan komma på konsol. Lysande. Tror vi. ***Mats Nylund***

Den engelska programledarrösten görs av 80-talsflickälsklingen Jason Donovan. Vem som gör den smått värdelösa svenska rösten är oklart – någon (Mats Nylund) gissade på Felix Herngren, men det är fel.



FRÅGAT PÅ FORUMET

LARRY OBESTRIDD LEDARE

Vi frågade våra forumbesökare vilken av Sierras klassiska spelserier de gillade mest. Svaret var entydigt: gubbsjuke Leisure Suit Larry har en särskild plats i våra hjärtan. Sist kom den som vanligt sorgligt förbisedda *Quest for Glory*-serien.

Så här såg resultatet ut i sin helhet:

Leisure Suit Larry	59 %
King's Quest	16 %
Police Quest	10 %
Space Quest	8 %
Quest for Glory	7 %

192 personer deltog i omröstningen. Var med du också och tyck till om ett nytt ämne nästa månad på vårt forum: http://www.superplay.se

PROFIL: BUZZ

Animal Crossing är ett sådant där spel som man efter man säger "fantastiskt" eller "underbart" om det adderar adjektivet "litet". Ett fantastiskt litet spel. Som är hur stort som helst.

Mycket kan tillskrivas djuren som ofta uppvisar väldigt mänskliga egenskaper. Bob är en slackerkatt, björnen Poncho en sportgalning och hönan Rhoda är, just det, en skvallerhöna. Vilket för oss fram till Buzz.

Föreställ er de argaste ögonen som någonsin existerat på en uppstudsig, tvärarg och självsäkert cool örn. När man glad i hågen springer fram till Buzz för att hälsa bemöts man oftast med en syrlig kommentar. Det är bara att foga sig ifrån första början. Du pratar inte med Buzz, Buzz pratar med dig.

Buzz hus är inrett av en örn med god smak. Längst upp står ett par gigantiska schackpjäser, i mitten två gitarrer, nere i hörnet en soptunna och ur den chica åttiotalsstereon strömmar den gudomliga funken. Buzz har allt och är allt. Kultursnobb, rock 'n' roll-stjärna, avant garde och ett hipphetsvärde som skjuter i höjden mer än Beverly Hills villapriser.

Så det är inte så underligt att man vill vara Buzz vän. Varje ord blir lag i jakten på ett gillande leende från stadens svåraste djur. Vill Buzz ha ett äpple fixar man ett äpple.

Många djur flyttar ut och in i staden. Det är svårt att få dem att stanna när de bestämt sig. Men Buzz får aldrig flytta. Därför skickar jag dagligen post och presenter till honom, ger mig ut på gangsterliknande uppdrag för att kräva de andra djuren på klockor och tröjor åt Buzz och gör mitt bästa för att underhålla honom. Men Buzz skrattar aldrig. Hans ögon viker aldrig en tum.

"Funny? I'll tell you what's funny. Funny is getting hit in the face with a pie."

SPELOGRAFI

Animal Forest (N64/2001)
Animal Crossing (GC/2001)
Animal Crossing DS (NDS/2005)

Välkommen till verkligheten

Vi försjunker inte i spel för att fly från något. Istället reser vi till något.

När jag besöker en spelbutik upplever jag ofta en svindlande känsla. På hyllorna står rader av världar placerade, alla med sina egna hjältar, skurkar, kulturer och mytologiska universum att utforska.

Spelandet beskrivs ofta som uttryck för eskapism, vilket till exempel Nationalencyklopedin definierar som "undflyende av verklighetens problem". Vi får också veta att det var under mellankrigstiden som begreppet började användas i Sverige som benämning på flykt från rutinmässiga uppgifter och socialt ansvar i en moraliserande mening. Fiktionen skrämmer, retar upp, skaver och väcker oro. Främst bland kritiker som oroar sig för att ungdomar ska fastna i en fiktion (och den debatten har pågått sedan Cervantes och framåt).

På sätt och vis handlar all fiktion om eskapism. Alltså i betydelsen att man för en stund riktar sitt medvetande mot något annat än det vi till vardags kallar för verkligheten. Samtidigt är det alltför förenklat. Spel kan säga oss en hel del om just verkligheten, och de ingår tveklöst i den verklighet som läsarna av den här tidningen delar. För de flesta handlar det alltså inte om en flykt från något utan snarare om en resa till något. I de fiktiva världarna går vi in i sammanhang som "verkligheten" aldrig kan erbjuda oss och kan uppleva fantastiska personliga öden. Spelmediet är dessutom unikt genom att det erbjuder oss en möjlighet att umgås i fiktionerna. Folk träffas och bygger kulturer tillsammans, och dessa gemenskaper är i allra högsta grad verkliga och betydelsefulla.

Spel kan säga oss en hel del om just verkligheten, och de ingår tveklöst i den verklighet som läsarna av den här tidningen delar

Att eskapism har fått en negativ laddning under 1900-talet är inte så konstigt. Realismens status har ökat bland vuxna i samma takt som fantasyn mer eller mindre har förpassats till barns och ungdomars mediekonsumtion. Samtidigt har intresset för fantasy ständigt ökat, även bland äldre. Många uppfattar det moderna samhället som alltför andefattigt; det tillåter knappast någon mystik och är därmed inte vidare uppmuntrande för fantasin.

Redan en av sociologins fäder – Max Weber – beskrev hur det västerländska samhället i och med moderniteten har kommit att rationaliseras, avmystifieras och intellektualiseras. Allt sedan 1500-talet har naturen avklätts varje plagg av mystik på vetenskapens altare och under upplysningens uppgörelse med alla former av religiös vidskepelse miste tillvaron för de flesta människor sin religiösa karaktär. I denna avmystifierade värld har till och med månen för de flesta mist sin romantiska aura och förvandlats till en ogästvänlig stenklump. I princip varenda tum av jordklotet är utforskad och för många utgör naturen främst ett turistlandskap. I stället för att dagdrömma om att utforska kartbokens vita fläckar har därför jakten på äventyr för många kommit att ske i fantastiska sekundärvärldar. En form av resor till det simulerade landet annorlunda, en förtrollad värld för upptäckaren i oss alla.

Liksom våra förfäder söker vi mening i livet genom bilder och berättelser. I dag förmedlas många av fiktionerna genom datorspel. Ibland i fantasyspelens kamp mellan det goda och det onda; ibland i dystopiska framtidsscenarier. En konstruerad framtid ställer sig bredvid ett lika konstruerat fantasy-förr – två speglingar av nuet och bägge kulturella uttryck för dagens samhälle. Stereotypa? Ja, oftast. Men för den skull inte meningslösa. De berikar oss med upplevelser som inte går att få på annat sätt. Inte ens på en jorden runt-resa.

Stefan Blomberg

Trots vissa anlag för svindel så reser Stefan Blomberg gärna ivag och flyger drake i något av Panzer Dragoon-spelen när han vill koppla av från vardagslunken.

namco

3+

www.pegi.info

RIDGE RACER

Floor it on 24 of the best courses spanning the entire Ridge Racer series.
Set your race times to fit in with your lifestyle, or race against up to 8 players in wireless mode.

RIDGE RACER™ & © 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

3 namco

Självsäker fotbollsfixare

Miles Jacobson på Sports Interactive är hyfsat säker på sin sak.

Football Manager 2006 är på väg till våra datorer för att värma upp oss under vinterkylan. Samtidigt väntar Xbox 360- och PSP-versionerna på vårens intåg.

Borta i England är det ingen som har hört talas om Jante, minst av alla Sports Interactives Miles Jacobson. När Super PLAY fick en pratstund med honom var det kaxigheten som lämnade störst intryck.

Över en bit tvättäkta engelsk paj passade vi på att diskutera fotboll, pirater och svenska lagar.

För oss som spelat sönder föregångaren: varför ska vi uppgradera till *Football Manager 2006*?

– Först och främst för att vi ytterligare har förbättrat gränssnittet och gjort det ännu enklare att överblicka. Sedan har vi arbetat hårt med databasen och fått ner laddningstiderna till 35-40 sekunder, för närvarande tar det faktiskt längre tid att spara ett spel än att starta ett nytt. Dessutom har vi infört ett hjälpläge som påminner om Windows Hjälpcenter, här förklaras allting från menyval till fotbollstermer. Och vi ska inte glömma vår nya uppdaterade databas där mellan 3 500-5 000 lag från 50 länder trängs.

Vad har ni uppgraderat utseendemässigt?

– Vi tycker inte att vi behöver ändra på spelets utseende. Vi har minskat på antalet skärmar en spelare behöver gå igenom och vi har infört nyheten att man kan se grafer istället för siffror om man så vill. Annars är vi nöjda med det vi har.

Några nyheter gällande flerspelarläget?

– Vi har gjort en del förbättringar, men vi tycker om vårt system som det är och finner ingen anledning till att ändra på det.

På tal om online, hur har piratverksamheten drabbat er?

– Hårt. Jag vill inte kalla dem pirater, de är tjuvande avskum. Tyvärr är Skandinavien ett av de värsta områdena. Folk borde inse att det inte bara är ett "spel" man stjäl, det är faktiskt vårt levebröd.

Några planer på att införa hårdare antipiratåtgärder eller speldistribution online?

– Visst skulle vi kunna göra det, men vi anser att sådana åtgärder drabbar slutkunden. Våra kunder är inte våra fiender och vi vill inte försvåra för dem. Vi sätter vårt hopp till de nya svenska fildelningslagarna, men skulle de inte fungera så kommer vi kanske till en punkt där vi inte har något annat val än att sluta sälja våra spel i Sverige.

Football Manager är det nya *Championship Manager*. Hänger ni med?

Football Manager kommer till PSP också. Otroligt men sant.

Varför gör ni en PSP-version av *Football Manager*?

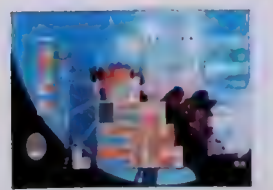
– Varför? För att vi kan. Det ska erkännas att det var svårare att utveckla till PSP än vad vi först trodde, kanske mest för att vi är så vana vid PC. Men vi ville göra ett spel som vi kunde spela medan det var halvtid, eller under ett toalettbesök.

PSP är känd för sina laddningstider, hur har ni tacklat de problemen?

– Det vet vi inte än. Man brukar få en UMD-skiva först på slutet av projektet. Det är då vi får veta hur långa laddningstider vi fått. Vi har dock en förhoppning om att de inte är för långa.

Slutligen så har ni ju varit kända för att upptäcka talanger tidigt. Några tips?

– Tja, databasen är inte komplett än och det återstår finslipning, men… satsa på Nicolas Basagnov, Freddy Adu och Newcastles Alberto Luque. ***Text och foto: Naseer Alkhouri***



MIZUGUCHI BLIR MOBIL

Sugen på både *Lumines* och *Meteos* men för fattig för att köpa deras respektive konsoler? Då kan du istället se fram emot att spela dem på din mobil någon gång under 2006. *Lumines* och *Meteos* tilldelades betygen 10 respektive 9 i Super PLAY #114. Låtom oss be för att de båda spelens spralliga estetik och musik kommer fram oskadda på andra sidan om konverteringsmaskineriet. Nylugen hintade dessutom Tetsuya Mizuguchi att ett *Lumines 2* kan vara på gång.

SEGA RALLY BROMSAR IN FÖRST 2006

Sega Rally 2005, som presenterades på fjolårets Tokyo Game Show, finns inte längre. Eller jo, men det har efter viss förvirrng och obekväm tystnad från Segas håll bytt titel till *Sega Rally 2006* och därmed fått sin release framflyttad till nästa år. I likhet med sin närmast antika föregångare *Sega Rally 2* till Dreamcast kommer denna Playstation 2-exklusiva titel att innehålla ett relativt omfattande karriärläge förutom de typiska arkadcuperna.

LUDLUM BLIR SPEL

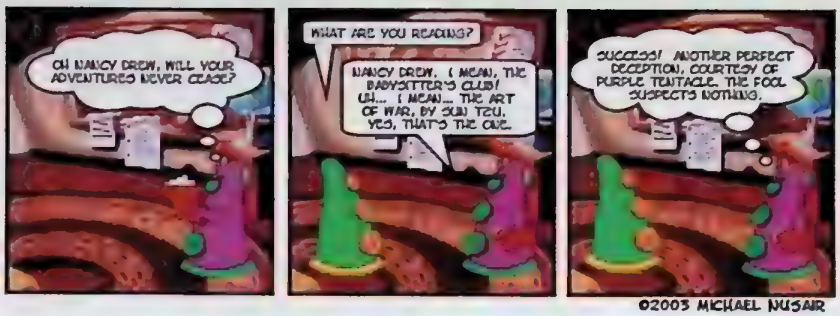
Den gamle thrillerförfattaren Robert Ludlum har skrivit några av världens bästa spionthrillers. Nu har Vivendi Universal Games köpt rättigheterna att göra spel av dem, bland annat de filmatiserade böckerna om Jason Bourne. De får även använda material från filmerna. Vågar vi hoppas att det här innebär ett bra agentspel nästa år?

SPELTÄVLING

Är du ett ässa på att koda Flash- eller Javaspel? Då har du kanske chansen att vinna i Miniclips tävling om vem som designar det bästa webbspelet. Du måste vara 16 år och skicka in ditt bidrag innan 18 november, men vinner du får du ett kontrakt med Miniclip på 3 000 dollar. Mer detaljer på http://www.miniclip.com/gamecompetition.htm

XBOX 360 LIGHT

På Games Convention i Leipzig avslöjade Microsoft äntligen vad deras nya supermaskin kommer att kosta. Xbox 360 kostar 399 euro (precis under 4 000-kronorsstrecket i Sverige, alltså), inklusive hårddisk, trådlöst nätverk och handkontroll samt ett grundläggande medlemskap på Xbox Live. Men en budgetvariant som kallas Xbox 360 Core System kommer att kosta 100 euro mindre, och då utan hårddisk och trådlösa tillbehör (men med uppgraderingsmöjligheter).



THE DAY AFTER THE DAY OF THE TENTACLE

De bästa spelen och berättelserna är de som aldrig tar slut. De vars lösa trådar spinner vidare och vidare. Som sprudlar av sådan skapariglädje att folk inte kan hålla fingrarna borta, de måste bara vara del av den värld som skissats upp.

Klart *Day of the Tentacle* har en fortsättning. Helt logiskt är det i strippform, där estetiken redan är mallad och klar. Michael Nusairs webbserie *The Day After the Day of the Tentacle* kastar sig tvärt mellan slapstick, situationskomik och humor mörkare än tjära. Och är alldeles, alldeles underbar.

Läs den på http://dadott.reelfilm.com

Kristofer Ahlström

Analys: äventyrsspel

XYZZY

BFG

RYMLIGA FICKOR

FÖRSTAPERSONSVY

RESTORE RESTART QUIT

Sega anlitar Lindbergh

Nyligen visade Sega upp sitt helt nya arkadbräde, i sant St Louisk anda döpt till Lindbergh. I spektakulära demonstrationssekvenser har utförliga glimtar av nya delar i serier som *Virtua Fighter, House of the Dead, Virtua Tennis* och klassiska *Afterburner* skymtat förbi tillsammans med bilder från Yu Suzukis nya pekskärmsstyrda cyberfighter *Psy-Phi*. Vissa av spelen har dessutom redan hunnit presenterats i spelbar form. I Lindbergh snurrar en Pentium 4-processor på 3 gigahertz understödd av en mäktig grafikkrets från Nvidia. Om spelen ser snygga ut? Vad tror ni? ***Alfred Holmgren***

Virtua Fighter 5 är ett av de spel som drivs av Segas nya arkadhårdvara Lindbergh.

LIKET LEVER
Äventyrsspelen lever. Mange takk respektive merci till herrar Tømquist och Cage för det.

STOLPSKOTT
Arne och Ankan hör hemma på TV.

XBOX 360 CORE SYSTEM
Det ryktas att vissa 360-spel inte kommer fungera utan hårddisk. Vem vill egentligen köpa Core System?

GB GILLAR PSP
20 av de 24 releasespelen till PSP ligger på Englands Topp 40-lista.

ONLINE PÅ TIDEN
För första gången kan européer spela *Tiger Woods PGA Tour* online. Bättre sent än aldrig!

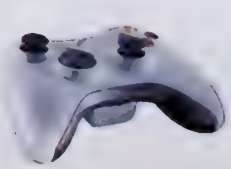
NYTT FRÅN CYAN?
Myst-serien tar slut i och med femman. Men Rand Miller pratar redan om en ny, mer storydriven spelidé.

HEJDÅ FRÅN CYAN!
Stoppa pressarna! Enligt en blogg från en anställd på Cyan har företaget gått i konkurs.

FARA! BRAND!
Wario Ware: Twisted har fortfarande inget releasedatum i Europa. Gyrot klarar inte elsäkerheten.

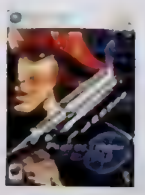
HEMMAGJORDA ÄVENTYR
Det finns en hel armé av glada amatörer som gör hemmasnickrade äventyrsspel. Kolla våra onlinesidor.

DELVIS BAKÅTKOMPATIBEL UTAN HÅRDDISK
Xbox 360:s berömda bakåtkompatibilitet verkar bli beroende av en emulator som måste installeras på hårddisken. Ni som köper den billigare varianten kan alltså glömma att spela gamla Xbox-spel på den, men Microsoft försöker hjälpa. Man ber nu utvecklare att bygga in emulatorkoden i nya Xbox-spel, så att de ska gå att spela på Xbox 360 utan hårddisk. Detta gäller dock bara ett litet antal riktigt stora spel.



OCH MED PC-VÄNLIGA KONTROLLER
Mer Xbox 360-nytt: Microsoft har gått och lovat att den nya, skamligt komfortabla handkontrollen även ska gå att koppla till ordinära Windowsburkar – ännu ett led i satsningen på att synka mjukvarujättens spelplattformar med varandra. Detta har gett upphov till viss förvirring och nu rapporteras det att den PC-anpassade kontrollen ska säljas separat med sina drivrutiner. Trådlösheten är dock en lyx Microsoft bara unnar Xbox 360-spelarna.

TAKE TWO BLÖDER PENGAR, GTA EXPANDERAR
Take Two, Rockstars förläggare, rapporterade nyligen en förlust på 28,8 miljoner dollar för årets tredje kvartal – trots ökad försäljning jämfört med samma period 2004. Anledningen påstås vara de kontroverser som tvingat Take Two att dra tillbaka *San Andreas* från butikshyllorna och släppa nya versioner utan gömda sexscener. Rockstarfans kan dock trösta sig med att varumärket *Grand Theft Auto* kommer att byggas ut på en eller flera plattformar under 2006.



PERFECT DARK ZERO PIMPAS UPP
Trots att releasedatumet för Joanna Darks hypade återkomst inte är officiellt har Microsoft nu gått ut med information om en luxuös specialutgåva av spelet. Ett svart metallicfodral kommer förutom den vanliga spelskivan rymma en DVD med lite specialgodis för Xbox 360:s anpassningsbara dashboard, bakom kulisserna-material och ett kapitel ur den kommande boken *Perfect Dark: Initial Vector*.

01

02

10

03

04

05

01

Logic3 PSP535 är det tung- och ögonvrickande namnet på Spectravideos senaste PSP-tillbehör. Det är en slags vagga som din PSP vilar i medan den laddas eller medan du tittar på film eller lyssnar på musik. I den finns två högtalare och en liten, liten subwoofer inbyggda, på totalt 12 watt. Hela prylen drivs av fyra AA-batterier eller en medföljande sladd, och kostar 50 pund i England. Vad den kommer att kosta här vet vi ännu inte.

02

GCilluminator från Ahead Games är inget mindre än en LED-mod till din Gamecube. Vill du att det ska lysa förföriskt blått från dina kontrollportar och fläktgaller? Det går att ordna, eller om du så vill fem andra färger. Enda kruxet är att du måste ha samma färg på portarna och fläktgallret, men coolhetsfaktorn är osannolikt hög. Kostar omkring 20 dollar om du fraktar dit din Gamecube.

03

Nintendogs är ett spel som är så gulligt att man nästan blir illamående. Men ännu gulligare är de små kramishundarna som representerar olika raser ur spelet. De har svampiga huvuden och en kramgosigt mjuk kropp för den där ultimata hundkänslan när du inte har din DS med dig. Vem som har dem i Sverige vet vi inte, men vi tjatar på distributören.

04

Nu är vi ännu mer sugna på att köpa soundtracket från *Mushihimesama*, sedan vi fick veta att en figur av Reko ingår om man köper den särskilda samlarutgåvan. Dessutom får man förstås en skiva med musiken och lite andra småpryttlar, och allt detta för futtiga 600 spänn sådär. Får beställas utomlands än så länge.

05

Laser Mouse 6000 låter måhända som en dålig film från 80-talet, men det handlar om en ny mus från Microsoft, designad särskilt för spelande. Den har laserteknik och sladd, allt för att få högsta möjliga precision, och ser i övrigt ut rätt mycket som en av företagets tidigare små möss. Du kan dock byta mellan hög precision och hög acceleration medan du spelar, vilket kan vara en fördel. Musen kommer att kosta omkring 450 kronor i handeln.

07

09

06

08

06

Jens of Sweden är ju känt för att trycka loggor på billiga MP3-spelare och sälja dem dyrt. Nu vill man dock göra en insats för vårt uppenbarligen hörlurslösa land och börja sälja riktigt bra plugghörlurar i olika prisklasser. Allt från värstingmodellen Shure E4c (för omkring 2300 kronor) till Sonys MDR NX-1 (som kostar runt 400 kronor) dyker inom kort upp i butikerna tack vare Jens. Passa på att skaffa bra lurar till din PSP.

07

Den ultimata nostalgitrippen måste vara att hitta ett parti gamla spelklockor med Nintendoklassiker i ett lager någonstans. Det gjorde man på fredflare.com och nu säljer man dem dyrt till oss stackars bakåtsträvare. Klockorna finns i tre färger, med *Zelda*, *Donkey Kong* eller *G I Joe*, alla i spelbart skick. Priset är futtiga 60 dollar styck.

08

X-Woofer verkar vara en riktigt dålig idé för den som har klent hjärta, men för oss andra kan den kanske göra något för spelkänslan. Idén är att ta en subwoofer och bygga in den i ett slags krage som du bär medan du spelar, för att vibrationer från spelet ska överföras till dig direkt. Nej, vid närmare eftertanke verkar det som en rätt dum idé över huvud taget. Kostar ungefär 700 spänn.

09

Nej, det är inga inbyggda spel i de fyra Nintendoklocker vi nyligen hittade på en importsida. Däremot är de sprängfyllda med nostalgi, med motiv som *Ice Climber*, Mario med flera. Dessutom kommer de i en snitsig kubformad låda som visar upp klockan när du inte har den på armen. De verkar knepiga att få tag på i Europa, men om vårt tjat ger resultat dyker de upp här inom kort.

10

Optimus är ett ryskt koncepttangentbord, som mest påminner om en fuktig feberdröm en Appledesigner kan tänkas ha. Det är dock inte formen som är poängen med Optimus, utan det faktum att samtliga tangenter kan ändra utseende! Varje tangent har en liten display, vilket gör att man kan byta mellan olika teckenuppsättningar, eller speciella spelknappar, hur lätt som helst. Dessutom är det otroligt coolt. Mer info på http://artlebedev.com/portfolio/optimus/. När detta kan tänkas komma har vi ingen aning om, tyvärr.

DRIVER: PARALLEL LINES

FORMAT_PS+XB+PC / UTVECKLARE_REFLECTIONS / GENRE_RACING / TEXT_ALFRED HOLMGREN

Just när vi trodde att vi skulle få all *Driver*-relaterad goodness vi kunde hantera i form av den hett efterlängtade Game Boy Advance-konverteringen av *Driver 3* utannonserar Atari och Reflections en ny stationär titel vid namn *Driv4*... förlåt, *Driver: Parallel Lines*. De speltidningar som delade ut toppbetyg i sina "exklusiva" recensioner av halvfärdiga *Driver 3*-koder sitter förmodligen redan och filar på uppföljningshyllningarna. Det mest generösa vi kan komma på att säga om *Driver: Parallel Lines* är att det har alla chanser i världen att överraska. Nämnde vi att det ser ut som skit? ■

En gång i tiden var [illegible] basen det enda Reflections koncentrerade sig på. Man skulle tillochmed kunna hävda att de var bäst i världen på att simulera kromknycklande meka[illegible] *Grand Theft Auto III* [illegible] och Rockstar [illegible] Martin Edmondsons avskedsansökan landade på Ataris skrivbord. Kvar har vi nu en serie som närmast desperat försökt planka element efter element från sin närmaste konkurrent. Genrenaveln må boosta försäljningssiffrorna men några bra spel leder den sällan til

[illegible] att tyngdpunkten [illegible] annat håll i ett spel [illegible]

VI HAR FLYTTAT!
Nu hittar du oss i nya fina lokaler på Sveavägen 39. Välkommen in!

FIFA 06
2005-09-30
PC, XBOX, PS2, GC, PSP, DS, GBA

NHL 06
PC, XBOX, PS2, GC

Tiger Woods PGA Tour 06
PC, XBOX, PS2, GC

Battlefield 2 - Modern Combat
XBOX, PS2, PSP 2005-10-28

From Russia With Love
XBOX, PS2, GC 3:e kvartalet 2005

Need for Speed - Most Wanted
November 2005
PC, XBOX, PS2, GC, PSP, DS, GBA

Black & White 2
PC (DVD) 2005-10-13

Burnout 4 - Revenge
XBOX, PS2

SSX
XBOX, PS2, GC, PSP 4:e kvartalet 2005

Battlefield 2 - Special Forces
PC (DVD) December 2005

Sims 2 Expansion - Nattliv
PC 2005-09-16

Marvel Nemesis -
Rice of the Imperfect
Oktober 2005
XBOX, PS2, GC, PSP, DS

Burnout - Legends
PSP 2005-09-29

WEBHALLEN.com

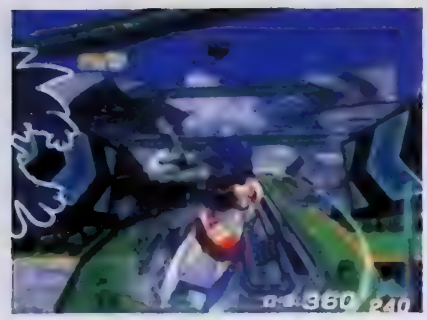
08-673 60 01
T-bana Hötorget

www.webhallen.com
Sveavägen 39, 111 34 STOCKHOLM

SPEL DVD DATA HEMELEKTRONIK

SONIC RIDERS

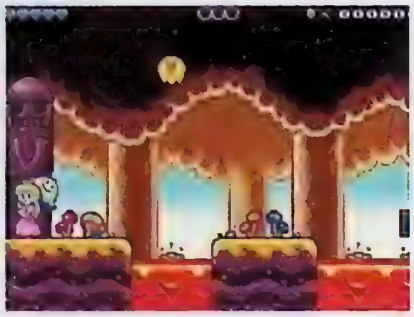
FORMAT_PS2+GC+XB/UTVECKLARE_SEGA/GENRE_RACING/TEXT_AH



Knappt har Saturnreliken *Sonic R* hunnit återutges som en del av *Sonic Gems Collection* innan Sega bekräftar att en andlig uppföljare är på gång. Någon gång nästa år kommer hela det stönga karaktärsgalleriet (plus tre nya förmågor med om möjligt ännu töntigare namn) samlas på varsin airboard för att klyva luften ovan en serie typiska plattformsmiljöer. Varför vi blir utsatta för trötta attitydspel som *Sonic Riders* och *Shadow the Hedgehog* istället för regelrätta plattformare med världens en gång i tiden tuffaste igelkott? För att Sega hatar oss.

SUPER PRINCESS PEACH

FORMAT_NDS/UTVECKLARE_NINTENDO/GENRE_PLATTFORM/TEXT_AH



Feminismen har nått svampriket. Typ. *Peach* lever fortfarande utseendemässigt upp till alla kriterier som kan tänkas ställas på en kvinnlig TV-spelsarketyp, men i hennes gulleguliga solodebut *Super Princess Peach* är det Mario som är kidnappad och prinsessan som måste ge sig ut och rädda honom. Med kronan på huvudet och ett förtrollat paraply som enda allierade. Kvinnokampsmanifest i Barbierosa plattformsskrud eller ännu ett inlägg i monarkidebatten?

SUPER MONKEY BALL DS

FORMAT_NDS/UTVECKLARE_SEGA/GENRE_PUSSEL/TEXT_AH

"Apor kräfva analoga spakar" skrev Svenges på den tiden kanske argaste redaktionssekreterare i sin recension av *Super Monkey Ball Jr* till *Game Boy Advance*. Segas älskvärda apor har även synts på såväl N-gage som rena mobiltelefoner, men upplägget har aldrig kommit till sin rätt utan stabil analog kontroll. I *Super Monkey Ball DS* försöker Sega råda bot på detta genom att låta apbollen styras med hjälp av stylusen medan den traditionella 3D-vyn förlagts till maskinens övre skärm.

ROCKMAN ROCKMAN

FORMAT_PSP/UTVECKLARE_CAPCOM/GENRE_PLATTFORM/TEXT_AH

2D till PSP! Eller näe. Inte riktigt. Bara en superdeformerad remake i gränslandet mellan sprites och polygoner av Mega Mans (Rockman i Japan) självbetitlade debutspel från 1987. Komplett med en baneditor, för första gången i seriens historia.
Ja, visst låter det underligt. Nej, vi vet inte heller varför Capcom envisas med det här istället för att ge oss det PAL-handikappade *Mega Man Anniversary Collection* på UMD.

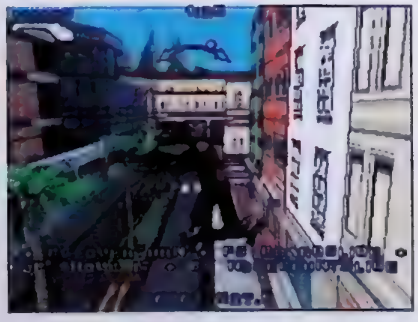
BIOHAZARD: DEADLY SILENCE

FORMAT_NDS/UTVECKLARE_CAPCOM/GENRE_ÄVENTYR/TEXT_AH

3D till DS, då? Ja, faktiskt. *Biohazard: Deadly Silence* är ännu en remejkad Capcomklassiker i bärbart format – som dock inte har mycket gemensamt med den nattsvarta nytolkningen av samma spel till Gamecube. Till de nya inslagen hör ett förstapersonsbaserat försvarssystem som möjliggörs av de nu polygonuppbyggda bakgrunderna och förmodat utnyttjande av DS tryckkänsliga skärm och mikrofon. Release lagom till seriedebutens tioårsjubileum nästa år känns som en lågoddsare.

TONY HAWK'S AMERICAN SKATELAND

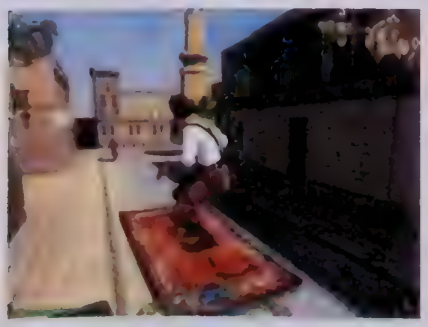
FORMAT_NDS/UTVECKLARE_VICARIOUS VISIONS/GENRE_SPORT/TEXT_AH



DS-spel måste som bekant rikta sig till barn eftersom det bara är småungar som spelar Nintendo. Då känns det logiskt att man valt att teckna Tony Hawks DS-debut i Cartoon Network-nyanser inramade av glappande svarta konturer. Celshading har sällan sett lyckat ut på de stationära konsolerna. På DS blir det rent anskrämligt. *Tony Hawk's American Skateland* försöker dock köpa sig sitt existensberättigande med ett omfattande multiplayeruppläggför trådlöst spel över Internet. Bäst av allt: ingen Bam Margera.

80 DAYS

FORMAT_PC/UTVECKLARE_TRI SYNERGY/GENRE_ÄVENTYR/TEXT_MN



I Jules Vernes klassiska roman *Jorden runt på 80 dagar* måste hjälten ta sig runt klotet på endast 80 dagar, och detta i en tidsålder före flygplan och rollerblades. I spelet *80 days* ska du göra om samma bedrift, och samtidigt hitta fyra uppfinningar som är spridda över världen. Du kommer att färdas till Indiens Bollywood, styra luftskepp och rida elefant under din färd. Ett slags extremt *Backpacker* alltså.

SIN EPISODES: EMERGENCE

FORMAT_PC/UTVECKLARE_RITUAL ENTERTAINMENT/GENRE_ACTION/TEXT_AH

Den hetaste FPS-hatmatchen 1998 var den som utspelade sig mellan *Half-Life* och *Sin*. Nu utannonserar Ritual att de tänker släppa uppföljaren till *Sin* uppstyckad i flera episoder via Valves onlinebaserade distributionsnätverk Steam. "Digitalt levererat episodiskt innehåll är nästa frontlinje för spelbranschen", hälsar Rituals visionäre VD Steve Nix. Vi som minns *Shenmue* och andra utlovade långkörare som kvävts i sin linda förhåller oss en aning svalare till initiativet.

BROTHERS IN ARMS™

EARNED IN BLOOD

TAKING COMMAND ISN'T EASY.

TAKING THE CONSEQUENCES IS EVEN HARDER.

www.brothersinarmsgame.com

PC DVD

XBOX LIVE

PlayStation 2 NETWORK PLAY

DELL

gearbox software

UBISOFT

©2006 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. PS2 & ©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers in Arms Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software, LLC. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

SOUL CALIBUR III

FORMAT_PS2 / GENRE_BEAT EM 'UP / UTVECKLARE_NAMCO / UTGIVARE_NAMCO / TEXT_JONAS HÖGBERG

När man, som man så ofta gör när man pratar beat em 'up i tre dimensioner, försöker kora en vinnare i genren snackar man om Virtua Fighters djup, Tekkens råstyrka eller Dead or Alives sensationsfaktor. Ja, medan man delar ut priset till Soul Calibur.

Få fightingspel ger mig den där speciella känslan. Ni vet, när man just har lidit ett svidande nederlag och får revansch så det stänker om det i nästa match. Just den endorfinkicken. När blicken glöder, tänderna rasslar, håret står, näsborrar utvidgas och allt det där bara släpper och man sjunker ner i fåtöljen lealös men lika go och glad som kexchoklad. Ja, och så skadar det ju inte att vara Siegfried (eller Nightmare) som kan sparka upprepade gånger på den besegrades kropp. Payback is a bitch.

Snart är *Soul Calibur III* här, beväpnat till tänderna. Som den vane kirurg jag är har jag borrat och filat för att komma trean inpå skinnet (läs: tandköttet).

Jag vet att ni alla är himla sugna på *Soul Calibur III*:s revolutionerande teknik som tillåter oss att skapa vår egen karaktär, men betaversionen vi testat tillåter oss inte att ta ut kämparna i strid. Men av det vi sett av menysystemet där man komponerar sin karaktär så ser det minst sagt lovande ut. Val av kön, yrke, läror och vapen sätter ihop din spelartyp (snabb, stark, smidig etcetera) och en diger garderob ger oss tillfälle att smycka den med mer eller mindre smak eller smaklöshet (Vikingahatt? Blå hudfärg? Gubbröst?).

Det hela riskerar väl mer att bli en klippdocka än en fightingmaskin men man ska inte ropa hej förrän man är över ån. När man skapat sin karaktär kan man ge sig ut i det nya läget Chronicles of the Sword, som ersatt Weapon Master. Här försöker Namco blanda strategi, rollspel och fighting. Lite väl ambitiöst, kanske, men beat em 'up-genren behöver allt nyskapande den kan få.

Gamla goda arcade har putsats upp och blivit ett story mode, Tales of Souls. Här får man följa varje (riktig) karaktärs resa genom världens hank och stör med sedvanliga fighter i fokus. Jag är kanske lite skeptisk till att det är lite väl mycket text, vi är ju här för att slåss, för tusan. Ett roligt inslag som funkar bra däremot är quicktime events i mellansekvenserna. Här ska man, likt *Resident Evil 4* och *God of War*, trycka på en knapp eller två i rätt ögonblick för att uppleva ett bättre handlingsförlopp. Som att hinna parera ett slag så att man slipper börja striden med halva energin.

Men vi lämnar singleplayer. Vi börjar fighten istället. Mano et mano.

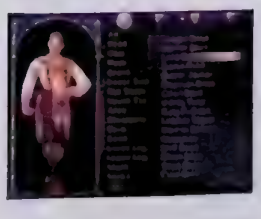
Tre nya karaktärer har vispats ner i smeten. Zasalamel är en svart jätte med en vit lie som kroppsbultarpryl. Förutom att slåss som döden själv, kvickt och lurigt – trots sin storlek – tycks han även ha viss betydelse för handlingen i spelet. Setsuka ser ut som en geisha men är nog skriven i närmsta lönnmördarskrå eftersom den fagra donnans paraply döljer en utdragbar kniv. Priset för det roligaste tillskottet går dock till Tira, gothbruden i gröna alvkläder, som snurrar fram med sin sylvassa rockring.

Det känns som att Namco strävat efter jämlikhet mer än någonsin med *Soul Calibur III*. De stora biffarna har blivit lite, lite snabbare (*akta* er för Astaroth) och de kvicka tjejernas tidigare benägenhet att lätt sätta in dödliga combos med det gamla goda knappmörsandet har reducerats en aning. Med det menar jag inte att de blivit sämre, ofta behövs nya kombinationer för gamla goda manövrar. Taki är fortfarande snabb som ett bi och de där skumma skutten som hon alltid profilerat sig med är en lika stor njutning idag som förr.

Bilderna här gör inte riktigt banorna rättvisa, men tro mig när jag säger att jag aldrig sett så imponerande bakgrunder i ett beat em 'up. Cassandras brinnande konstgalleri, Setsukas körsbärsträd eller Raphaels slottsbelägring kramar musten ur hårdvaran och mig. Den lavanedstänkta katedralen med det gigantiska eldklotet som fullkomligen ryker av underjordisk hetta får mig nästan att tappa handkontrollen i backen medan Cervantes spökskepp faktiskt lyckas med just det. Jag har svårt att hålla fokus på fighten när halvsjunkna skepp fyller horisonten och en tromb tornar upp sig i bakgrunden. Havet gungar skeppet jag och min motståndare står på och den stillsamma lusten att börja nynna på en saltstänkt skepparvisa får mig att le brett.

Om *Soul Calibur III* håller sina, vid det här laget ganska stora, löften får vi se nästa månad. Men jag drömmer redan om förlorade fajter. Och revansch. ■

Kostymerna är läckrare än någonsin. Ivys silviga, drottninglika glitterskrud ger uttryck för hennes pondus medan piskan gör intryck på Siegfried.



Att skapa sin egen fighter är hur lätt som helst och utbudet av karaktärskännetecken och attiraljer är minst sagt digert. Men hur bra slåss gubben egentligen?

Taki äter fortfarande studsmatta till frukost. Mitsurugi kollar upp Ali Bran för tillfället vilket kanske förklarar varför han inte har koll på läget.

I versus-menyn där man väljer kämpe finns numera två slumpknappar. En väljer en ordinarie kämpe på pin kiv medan den andra – konstpaus – plockar delar från alla kämpar och sätter ihop dem till en monsterfighter. Vad sägs om en kille med biskopsmössa, utan byxor men med blöja, som slåss som Voldo och feljaktigen dansar som en fjolla på slagfältet? Roligare har jag inte haft sedan gul ketchup.

THE MOVIES

FORMAT_PC+XB+PS2+GC / UTVECKLARE_LIONHEAD STUDIOS / GENRE_STRATEGI / TEXT_ALFRED HOLMGREN

Efter tre år och fyrahundra förseningar är Lionheads The Movies äntligen nästan helt färdigt. Och för en gångs skull ser Peter Molyneux ut att hålla ganska exakt vad han lovat.

Det börjar kännas lite trött att dra de obligatoriska vitsarna om motsatsförhållandet mellan Peter Molyneux verklighetsfrånkopplade profetior och de guldskivor som slutligen lämnar Lionhead Studios tryckpressar. Så vi skippar den biten den här gången. Istället tänkte jag koncentrera mig på vad det är som gör *The Movies* till ett spel som förtjänar din uppmärksamhet alldeles oavsett vad du har för förhållande till Lionheads tidigare luftslott.

När *The Movies* inleds skriver vi 1920 i kalendern och stumfilmsboomen klättrar stadigt mot sin peak. Efter att ha döpt sin studio – "Kyckling Films" i mitt fall – börjar man med en tom gräsplätt och 100 000 dollar på kontot. Sedan är det bara att bygga, bygga, bygga. Produktionskontor, scenskola, castingstudio, PR-kontor, scen, kulisser, vräkiga trailers, restauranger, statyer, toaletter, gångvägar, buskar. Det är *så* mycket *Theme Park*.

När en handfull byggnader rests är det dags att gå igenom den kö av hoppfulla filmstjärnor och regissörer som bildats utanför castingbyggnaden

och lyfta upp dem man vill anställa i nackskinnet. Om man vill kan man zooma ner till detaljnivå och få information om varje aspirant. Jag väljer att undersöka en Alice Fage lite närmare och får bland annat uppgifter i kategorierna physique, looks och experience, plus viktig information som "Small chested, moderate drinker". Humorn är genomgående Lionhead-cynisk: informationen om scenskolan för femtusen dollar lyder till exempel "Where actors and directors are hired and taught their craft... and how to say, 'Darling!' in annoyingly high-pitched voices."

I början av spelet dumpas färdiga manus av någon anledning vid studions portar. Senare får man bygga en egen manusstudio och anställa en liten författarstab. När man har ett färdigt koncept drar man det tillsammans med en handfull skådisar, statister och en regissör till castingbyggnaden för repetitioner. Efter en stund är det dags för tagning i lämplig kuliss. Vill man kan man låta kameran svepa ner och följa arbetet från karaktärernas nivå.

Sedan får man se den färdiga filmen. Följt av en handfull recensionscitat i stil med "To say Harvey Robson's direction was poor would be an insult to the unwealthy" och "A refreshing and adventurous approach to making movies." Allt detta om en femtonsekundersfilm som bestod av ett leende och lite suggestiv dans.

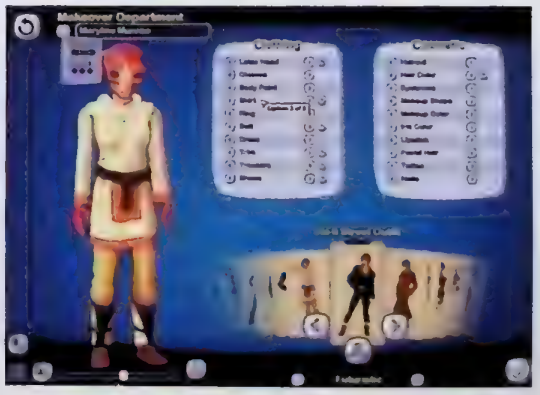
Vill man maximera sina intäkter när de färdiga filmrullarna väl skeppats ut till biograferna är det en bra idé att välja skådespelare och regissörer som trivs med varandra. Det gäller att hela tiden hålla ett vakande öga på stjärnornas svällande egon,

som representeras av små porträtt och staplar uppradade längs skärmens vänstra kant. En aktör som går arbetslös alltför länge blir uttråkad och får sämre självförtroende. Vid ett tillfälle plockar jag upp en av mina kvinnliga stjärnor och släpper av henne hos makeoveravdelningen. Där får jag själv välja klädstil och enskilda plagg och accessoarer efter eget tycke. När jag är klar ser hon ut som Marilyn Manson skulle ha gjort om han arbetat som mellanstadiefröken kring förra sekelskiftet. Självförtroendestapeln skjuter i höjden.

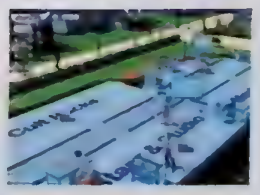
Under de första timmarna, när man som desperat försöker få sin vacklande, tungt skuldsatta studio på fötter, är *The Movies* lika underhållande som någonsin *Theme Park* eller *Sim City*. Om Lionhead i slutändan lyckas balansera spelet så till den grad att spänningen hålls vid liv även när pengarna regnar in över studion och utvecklingen skenar iväg har vi anledning att se fram emot ett Peter Molyneux-signerat spel där vi faktiskt kan fokusera på dess egentliga förtjänster istället för alla löften som blev kvar på klipprumsgolvet. ■

EFTER ATT HA DÖPT SIN STUDIO BÖRJAR MAN MED EN TOM GRÄSPLÄTT OCH 100 000 DOLLAR PÅ KONTOT. SEDAN ÄR DET BARA ATT BYGGA, BYGGA, BYGGA.

En bit in i spelet får man möjlighet att skapa sina egna filmer med hjälp av ett rudimentärt men något omständligt scenvalssystem. Det här ska enligt tveksamma uppgifter ge obegränsad detaljkontroll över precis varenda aspekt av filmmakandet, något som känns ganska avlägset i den version vi suttit ner med. Själv höftade jag till en grov pastisch på *Fåglarna* som jag döpte till *Kycklingarna*. Bortsett från att jag fick klä ut en av mina stjärnaktriser till gulhövdad alien i kanarieklänning i brist på kycklingdräkter, och några oväntade lesbiska undertoner, blev jag ganska nöjd. Filmerna kan sedan exporteras till hårddisken om man så vill.



Makeoveravdelningen är ett av väldigt många väldigt roliga inslag i *The Movies*. Modet varierar givetvis med tiden. Förhoppningsvis kommer ett bredare urval av plagg och accessoarer att finnas representerade i det färdiga spelet än i förhandsversionen.



Byggnaderna i *The Movies* extraknäcker som menyer. Man plockar helt enkelt upp sina anställda och släpper dem i det rum som motsvarar uppgiften man vill att de ska utföra. Annu en smart lösning i ett spel som kryllar av dem.

KING KONG

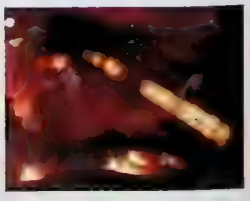
FORMAT_PS2+XB+PC+XB360+GC / GENRE_ACTION / UTVECKLARE_UBISOFT / UTGIVARE_UBISOFT / TEXT_MATS NYLUND

Michel Ancel har gått från skapare av mesplattformsliret Rayman till geniet som gav oss det underbara, missförstådda action-äventyret Beyond Good & Evil. Var landar han med sitt kommande King Kong?

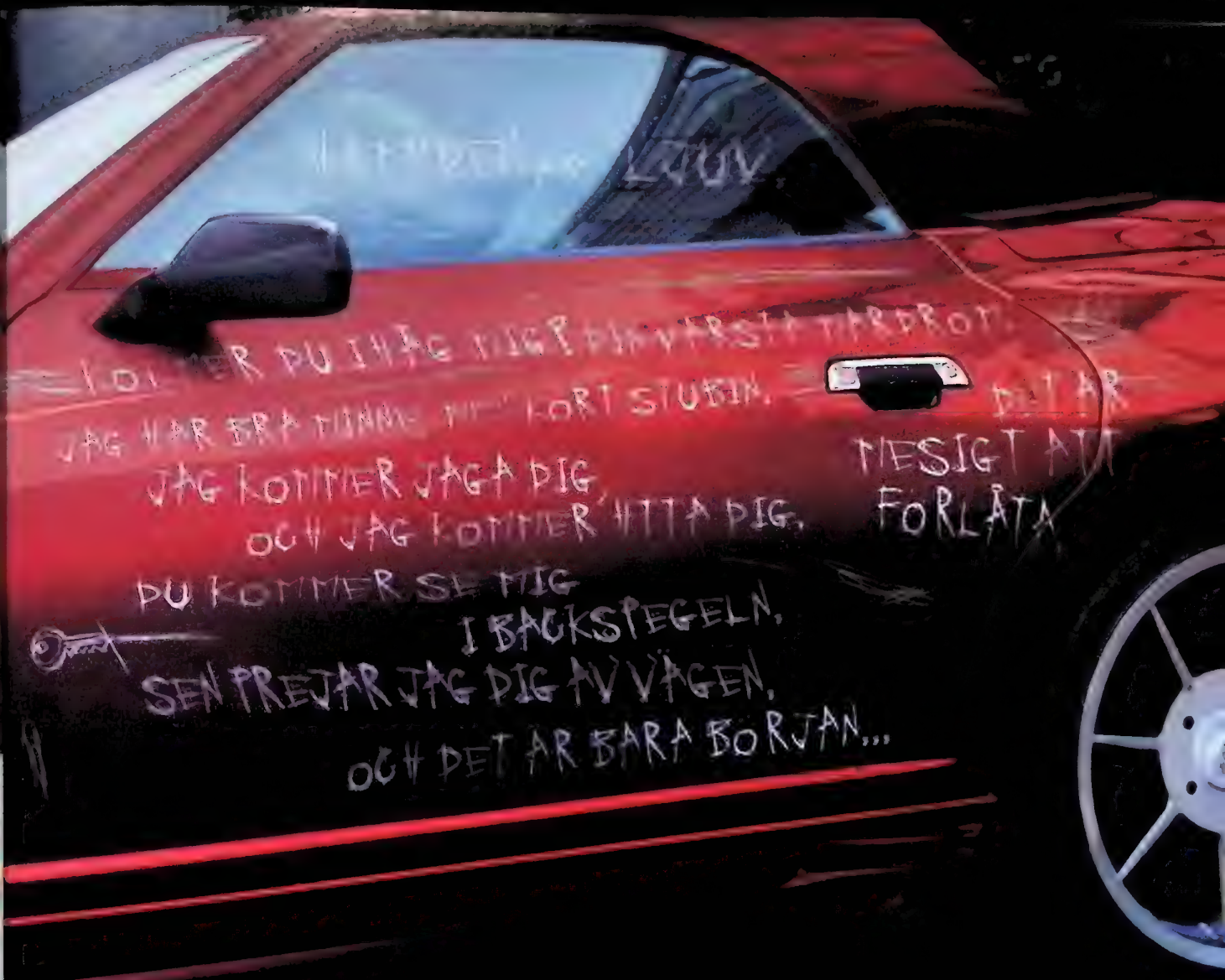
Efter att ha sett jättehypen på E3 var det ganska skönt att i lugn och ro spela sig igenom två hela nivåer av *King Kong*. Till att börja med fick jag prova en nivå från början av spelet, där man letar efter några av sina män som försvunnit i djungeln. När de väl dyker upp har de med sig en T-rex! Givetvis måste man försvara sig mot denna best, men för ovanlighetens skull kan man inte döda den, utan måste försöka distrahera den så att de övriga kan fly, sedan följa efter dem.

King Kong ger en hetsig och intensiv närvarokänsla, särskilt som man inte har något gränssnitt i vanlig mening, utan bara ser det som händer på skärmen utan hälsomätare och annat krafs i vägen. Det här var inget jag lade märke till – jag var för upptagen med att kasta saker på dinosaurien – men faktum är att det fick mig att känna mig ännu mer involverad. Det fanns liksom ingenting mellan mig och äventyret. Den andra nivå jag fick prova gick ut på att som Kong själv skydda spelets hjältinna mot mängder av odjur, i ett tredjepersonsperspektiv. Den här delen kändes lite som Donkey Kongs våta dröm, med filmiska moves som att dra isär käkarna på tyrannosaurier och svingande i träden, men gav inte samma förförska närvarokänsla. Men omväxling förnöjer ju, och jag är ärligt övertygad om att Michel Ancel har gjort (kommer att göra) det igen. ■

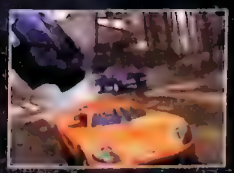
GIVETVIS MÅSTE MAN FÖRSVARA SIG MOT DENNA BEST, MEN FÖR OVANLIGHETENS SKULL KAN MAN INTE DÖDA DEN

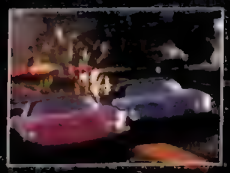


Du tillbringar en betydande del av spelet med att fly från diverse monster, och att försöka rädda dina filmkollegor från dessa. Här bidrar spelets brist på störande HUD-element och annat glödande krafs i synfältet rätt kraftigt till inlevelsen och *King Kongs* actionsekvenser kan bli några av de mest intensiva och medryckande i spelhistorien.



BURNOUT REVENGE





XBOX

XBOX 360

PlayStation.2

3+

www.pegi.info

Criterion GAMES

BURNOUT LEGENDS

FINNS TILL PSP

burnout.ea.com

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2005 WINNER

RACING GAME OF THE YEAR 2005

EA

© 2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and RenderWare are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

BLACK

FORMAT_PS2+XB / GENRE_ACTION / UTVECKLARE_CRITERION / UTGIVARE_ELECTRONIC ARTS / TEXT_MATS NYLUND

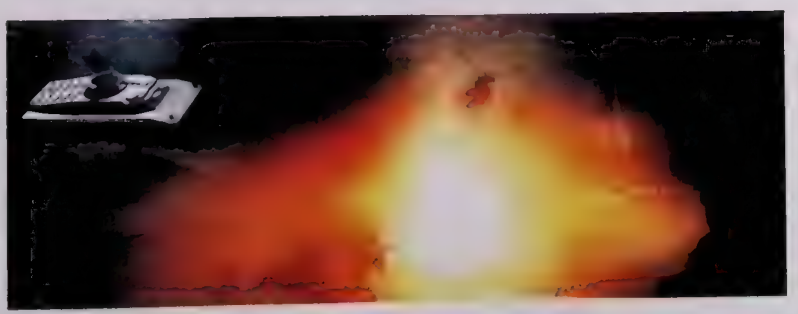
Playstation 2-spelen blir bara snyggare och snyggare, men Black fångade ändå vår uppmärksamhet med sin nästan löjligt vackra rendering av ond, bråd död och massor av action.

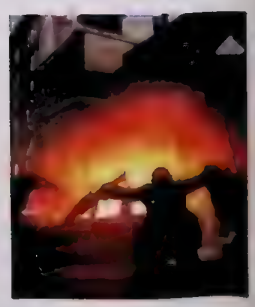
Den demonivå jag fick spela var för all del inget mästerverk av mystiskt problemlösande, men det har knappast varit Criterions fokus under utvecklingsarbetet. Till att börja med var jag tvungen att kolla under bordet för att se att det verkligen var en PS2:a jag spelade på – det här spelet är verkligen vackert till och med på den åldrande svarta boxen – men därefter glömde jag helt bort allt vad grafik hette. Jag glömde bort att jag stod på en mässa och spelade, att en PR-typ sneglade över axeln på mig och att jag hade en handkontroll i händerna. Det här spelet är otroligt intensivt.

REDAN FRÅN BÖRJAN KASTADES JAG IN I INTENSIV ACTION, DÅ MINA MEDSOLDATER SKREK ÅT MIG UTANFÖR FÖNSTRET OCH FIENDER BÖRJADE SKJUTA PÅ MIG

Redan från början kastades jag in i intensiv action, då mina medsoldater skrek åt mig utanför fönstret och fiender började skjuta på mig genom ett fönster till en närliggande industrilokal. Att dörren inte gick att öppna förvirrade mig till en början, men när en salva från mitt hagelgevär fällde den i ett filmiskt moln av betongdamm fattade jag vad som pågick, och därefter var det ren, rå action som fick håret i nacken att stå upp hela tiden. Jag sköt fiender, snodde deras vapen, sprängde bilvrak och kastade granater, och inte en enda gång fick jag en lugn sekund. Jag har ingen aning om vad *Black* kommer att handla om, men en sak vet jag: man bör inte ha svagt hjärta om man spelar det. ■

Lojligt överdimensionerade specialeffekter är givetvis snarare regel än undantag i *Black*. Det gäller inte minst ljudet, som när man drar upp volymen påminner lite om att sitta i en plåttunna medan arton apor slår på den med bowlingklot. Högt, vansinnigt och hur kul som helst, men tänk på grannarna.





Så här ser din hemstad ut. I *Age of Empires III* får du skepp med bonusprylar från hemstaden då och då, vilket tillför en extra krydda till spelet. Du kan också låsa upp fler och fler bonusprylar att skeppa över ju mer du spelar, i form av kort som du själv skapar kortlekar med. En kul detalj.

DET HÄR SPELET ÄR I DET NÄRMASTE ETT DESTILLAT AV ALLA REALTIDS-STRATEGILIR NÅGONSIN.

Jag väntade mig inget nytt när jag satte mig ned för att spela Age of Empires III på ett pressevent i Londons armémuseum. RTS-genren har ju trots allt producerat till 99 procent Command & Conquer-kloner sedan 1995, och inget tyder på någon förändring den närmaste framtiden.

Spelets producent, den alltid lika tålmodige Bruce Shelley, var förstås där och visade upp spelet innan det var dags att spela. Hans presentation verkade dock bara bekräfta de förutfattade meningar jag tog med mig dit, eftersom spelet såg precis ut som vilket realtidsstrategispel som helst de senaste tio åren med lite snyggare grafik och ragdolleffekter när man skjuter fientliga infanterister med kanon. Vilket för all del såg kul ut, men direkt nyskapande kan man knappast kalla det. Därefter var det dags att spela.

Jag måste erkänna att jag hade kul med *Age of Empires III*. Det här spelet är i det närmaste ett destillat av alla realtidsstrategilir någonsin, med verkligt vacker grafik, en spännande miljö att utforska och snabb och intensiv multiplayer. Det är nästan oanständigt lätt att lära sig spelets alla finesser, och de nyligen införda hemstäderna lägger till ett strategiskt perspektiv medan större delen av spelet känns mer taktiskt med enskilda soldater som slåss om den nya världens kolonier. Men hur kul det än är så är det här rent spelmässigt bara en hårsmån ifrån *Command & Conquer*, så jag avslutar med att hoppas att det här får bli RTS-genrens storstilade dödssuck, ett sista riktigt bra spel, innan vi går vidare och gör något nytt. Snälla? ■

GUN

FORMAT_PS2+XB+GC+PSP+XB360 / UTVECKLARE_NEVERSOFT / GENRE_ACTION / TEXT_ALFRED HOLMGREN

På E3 gjorde Activision ett stort nummer av Tony Hawk-utvecklarna Neversofts hemlighetsfulla westernshooter. Nu har vi spelat Gun. Och skjutit cowboys i rumpan.

Tillsammans med ungefär 70 000 andra mässbesökare vandrade jag rakt in i den hypefälla Activision gillrat i Los Angeles Convention Center i maj. Stora banderoller som stavade G U N i metertjocka bokstäver och en knapphändig men märkbart mörk teaser fick käftarna att slå igen bakom oss. Jag var knappast ensam om att för ett ögonblick låta mig slukas av hypemonstret och dra hoppfulla paralleller mellan *Gun* och briljanta HBO-serien *Deadwoods* grovkorniga svärta.

Så här i efterhand förstår jag att det var lite väl naivt att sätta så stor tilltro till *Tony Hawk's Pro Skater*-utvecklarna Neversofts estetiska begåvning. *Gun* är i spelbart skick ett tämligen ordinärt – men synnerligen anskrämligt – actionspel i ärkecorny westernkulisser. Det är mer cowboys och indianer-arketyper i grälla maskeradkostymer än smuts, svett, präriedamm och svartsynta gunslingers.

Neversoft har i enlighet med den rådande trenden försökt skohorna in så många genrefragment som möjligt i *Guns* actionbetonade ramverk. Det här får typiskt nog de flesta element att kännas ofärdiga och fokus fladdrig. I spelets inledning får man till exempel lära sig behärska det grundläggande skjutandet. En fårig kofösare som kallar sig Ned ger instruktioner samtidigt som han beordrar avrättningen av några tjog fridlysta djur. Jag skjuter Ned i rumpan istället. Det är mycket roligare.

Actionsystemet visar sig hålla en helt okej nivå, men det hjälper inte riktigt när en typisk strid består av att något hundratal Rob Halford-lookalikes stormar en ångbåt och väller in framför siktet med den koordinerade finess som utmärkte kanonmaten i gamla hjärndöda arkadskjutare som *Virtua Cop* och *House of the Dead*. Dödssekvenserna verkar vara begränsade till att fienderna antingen får halva ansiktet bortskjutet eller tar sig för magen och faller till marken i en till förbannelse upprepad animation. Att Neversoft försöker få mig att tro att det här är ett actionspel från 2005 tar jag som en personlig förolämpning.

En kringstrykande PR-mupp försöker göra oss uppmärksamma på spelets Hollywoodmanus och framstående skådespelarinsatser och jättemånga vapen och två timmar av cutscenes. Jag skjuter Ned i rumpan istället. ■

NÅGOT HUNDRATAL ROB HALFORD-LOOKALIKES STORMAR EN ÅNGBÅT OCH VÄLLER IN FRAMFÖR SIKTET MED DEN KOORDINERADE FINESS SOM UTMÄRKTE KANONMATEN I GAMLA HJÄRNDÖDA ARKADSKJUTARE

Neversoft plankar element lite här och var, inte sällan tvärs över genregärsgårdarna. I en sekvens får man bemanna en stationär kanon med målet att skjuta ner så många fientliga båtar som möjligt. Andra gånger är det typiskt stealthsmygande som gäller. När man sedan svingar sig upp på hästryggen för att korsa vidsträckta slättlandskap är det svårt att inte få svårartade *Zelda*-flashbacks. Det är även ett av de tillfällen då det annars väldigt fula *Gun* lyckas se ganska fint ut.

Framtidens grafik!

Gun är ett utpräglat tredjepersonsactionspel, men precisionsskytte kan praktiseras med ett tryck på R2. Då smyger kameran in i ett förstapersonsläge samtidigt som en bullet time-stapel börjar krympa. Här finns även ett autosikte att tillgå. Fyndigt.

Release den 14/10

Makalösa superhjältar

Från **419:-**

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

PC, PS2, XBOX, GC, (PSP 25/11)

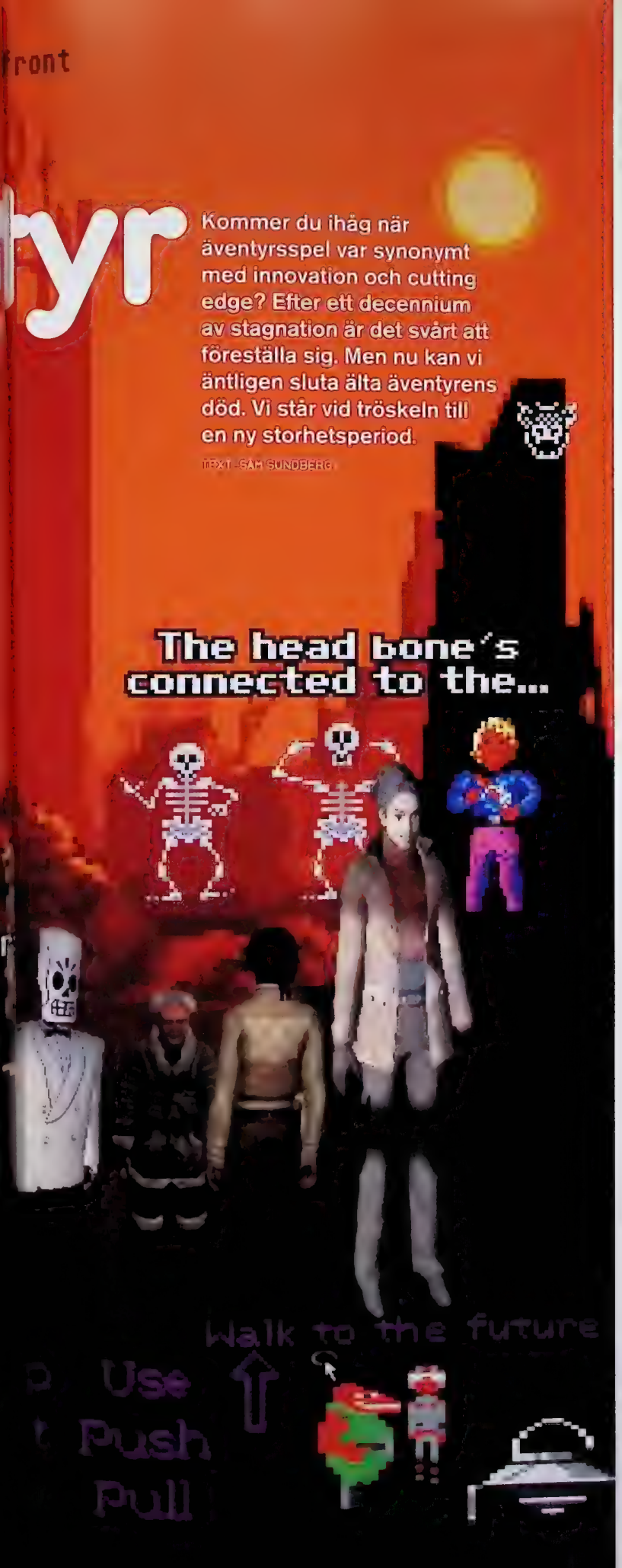
Från **399:-**

Ultimate Spider-Man

PC, PS2, XBOX, DS, GC, GBA

CDON.COM

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded
door.
There is a small mailbox here.
>
Mot nya även
Goodies
here amongst the
outhward to a copse and
you onto the side of
the mo
homely
I think it's a herri
Restore
Restart
Quit
Look at
CHOOSE YOUR CHARACTER
Talk to
Look at
Close



Det ligger en känsla av nostalgiskt vemod som en dimma över äventyrsgenren. Vi äventyrsfanatiker har dämpat belysningen, satt på en Elliott Smith-CD och kurat ihop oss med en kopp örtte, plågade av insikten att vår älsklingsgenre inte åldrats med önskvärt behag. Grämelsen över ständiga snedsteg, dubiösa livsval och orealiserad potential är stor bland oss som följt genren från dess barndom (Infocom-åren) över en ungdom då världen låg för Sierras och Lucasarts fötter, till en lång period av stiltje. Det senaste årtiondet, efter att Lucasarts stängde kranen, har vi fått glädjas åt enstaka russin (*Bladerunner*, *Grim Fandango*, *Gabriel Knight 3*, *The Longest Journey*, *Syberia*...) medan vi tuggat på en torr kaka med alltmer avlägset bäst före-datum.

Men nu befinner vi oss plötsligt i ett läge där äventyrskreatörerna tävlar med varandra om att utlova omvälvning av äventyrsspelens väsen. Microïds omhuldar visserligen fortfarande peka och klicka-gränssnittet, men hos progressiva utvecklare ses det som ett äckligt gammalt skinn som måste ömsas. Revolution gick i spetsen och levererade kanske inte en revolution men en stark uppgradering av den platta *Broken Sword*-serien med *The Sleeping Dragon*. Spelet var i full realtids-3D, konsolanpassat, och det innehöll actionsekvenser men inget pek-och-klickande. Likväl lyckades man behålla känslan av hederligt peka och klicka-äventyr – ingen liten bedrift. Quantic Dream lyckas hitta ett fruktbart sätt att para äventyrsspel med filmiska grepp i nya *Fahrenheit* och Funcom försöker göra ett nyskapande actionäventyr av uppföljaren till *The Longest Journey*. Den väg äventyrsspelen just nu färdas på kantas onekligen av goda intentioner, men sådana vägar kan som bekant leda till helvetet.

Anledningen till att så många älskar äventyr med den trotsiga envisheten hos övervintrade hippies är att det är den spelgenre som har störst potential för historieberättande och karaktärsstudier. Främst på den sistnämnda fronten har man levererat. Den som ledsagat Leisure Suit Larry, Guybrush Threepwood eller Kate Walker genom ett äventyr glömmer dem inte. Den tunnhårige, polyesterdraperade Larry Lovelace med Paul Giamatti-hållning och fnasig självbild, Guybrushs naiva entusiasm och piratdrömmar, Kates existentialistiskt förundrade sökande – de är karaktärer nog så minnesvärda som Raskolnikov, Arthur Dent och Madame Bovary.

Tittar man på de historier som berättats blir man inte lika imponerad. Många berättelser håller B-filmsklass och andra blir aldrig mer än en suddig fond till den kortsiktiga fokusen på problemlösning. Komedierna har funkat allra bäst. Humorn har varit en viktig del av äventyrsgenren ända sedan textäventyrens dagar och Lucasarts levde högt på den i spel som *Sam & Max*, *Day of the Tentacle* och *Monkey Island*-serien. Fantasy- och sci-fi-scenarier har inte heller varit någon bristvara – det är tacksamma miljöer för att stimulera nyfikenhet och utforskarglädje – men lite mer udda är äventyrsskaparnas ockulta böjelser. Skräckhistorier och paranormala thrillers kunde redan Infocom berätta och bland de grafiska äventyren har den subgenren ökat i popularitet i takt med att den tekniska kapaciteten för realism har blivit större. →

Där äventyrsspel oftast brister, och brister rejält, är i spelmekanismerna. Äventyrsspelare har fått vänja sig vid glosögd pixeljakt, tandagnisslande logikövningar, klunsiga actionsekvenser, tålamodsprövande dialogträd där man måste prova alla alternativ, och att springa runt i skogen och leta efter precis rätt löv att klicka på. Att de bästa äventyrsspelen genom tiderna varit komedier är ingen slump – knashumor gör att man kan leka med mediet, kommentera dess brister och därmed göra såväl pusslen som deras absurditet till en integrerad del av storyn på ett naturligare sätt än i ett spel som tar sig självt på fullt allvar.

Lucasartsspelen, med sina skruvade pussel, sina interna referenser och sin akuta självmedvetenhet, parodierade genren peka och klicka-äventyr på samma gång som de skapade den. Sålunda blev det en genre som föddes med tungan i kinden och en själ huggen av godlynt självförakt. De spel som anlade en allvarlig ton (*Deja Vu*, *Uninvited*, *Cruise for a Corpse* med flera) kändes ofta omotiverat sammanbitna och ofrivilligt komiska – de var frustrerande just för att de gjorde anspråk på ett mått av realism som de inte kunde infria. Ett exempel är när man i *Gabriel Knight 3* fejkar sin identitet genom att rita en mustasch på sin kompis ID-kort, sätta en tejpbit på ett staket, spreja en katt med vatten så att den flyr genom staketet och gnider av hår som fastnar på tejpen, som man sen plockar loss och fäster under näsan med sirap. Pusslet är omåttligt befängt och malplacerat i en seriös konspirationsthriller, däremot hade det funkat som en James Brown-dänga i, säg, *Day of the Tentacle*.

En trist tendens i äventyrsspelens användargränssnitt, och en uppenbar anledning till att problemen blir allt simplare, är att spelaren får färre och färre handlingsalternativ. När användargränssnittet var textbaserat var alternativen skenbart oändliga. Hittade man en toffla i ett Infocomspel kunde man testa WEAR SLIPPER, RIP SLIPPER, SMELL SLIPPER, EXAMINE SLIPPER, SHAKE SLIPPER, THROW SLIPPER och så vidare, för att så småningom hamna i mer absurda förslag som EAT SLIPPER, BECOME SLIPPER och det oundvikliga, frustrerade FUCK SLIPPER. Textgränssnittet gav en känsla av frihet, kontroll och empiriskt prövande. Även om det i själva verket bara var ett fåtal ordkombinationer som gav någon effekt så gjorde faktumet att de var dolda i det naturliga språkets enorma omfång att man tvingades att vara uppmärksam på beskrivningar och ledtrådar, tänka logiskt och experimentera.

I samband med att operativsystemen blev grafiska gick utvecklingen också ditåt i äventyrsspelen. Visionärer som Magnetic Scrolls pyntade de karga textgränssnitten med pixliga, fåfärgade stillbilder som fick publiken att gapa av hänförelse, och ungefär samtidigt som Berlinmuren föll byttes textinmatningen mot musstyrning. Men det var inte en odelad känsla av framsteg, utan när Sierra och Lucasarts gick mot musstyrning var det många fundamentalister som i stället för utveckling såg fördumning. Med sammanfattningen "Det är ju bara att vispa runt med musen" avfärdade en av mina kumpaner i Skellefteå Computer Club det förstummande VGA-miraklet *King's Quest V*, gick och köpte sig ännu en delicatoboll, satte sig vid en PC längst in i föreningslokalen och rörde diskret vid sig själv framför *Zork III*.

"Det första skott som avlossades i en first person shooter dödade inte bara en trooper – det oskadliggjorde hela äventyrsgenren. Men skadan har haft lång tid på sig att läka"

Ännu var det kutym med en konstant uppsättning interaktionsalternativ som man valde bland med musen, men i takt med att intresset för äventyrsspel har sjunkit har gränssnittet dummats ner – för att passa "alla" – så att man i exempelvis Microïds spel har en muspekare som ändrar sig till lämplig interaktionsikon beroende på vilket objekt man för den över.

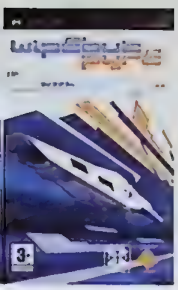
I de grafiska äventyren har letandet efter den förlösande pixeln ersatt Infocomerans letande efter det förlösande verbet. Men skillnaden för spelaren är stor. Medan verbjakten var en språklig utmaning som satte en i logiska grubblerier över vad man borde kunna göra med sina föremål och de olika rummen, så urartar pixeljakten ofta i ett rent mekaniskt avsökande av områden på skärmen. Tack och lov är pixeljakten något som alla vettiga äventyrsutvecklare nu försöker minimera. I *Grim Fandango* lät Lucasarts Manny Calavera vrida huvudet mot olika objekt, i kommande *Dreamfall* använder man sig av ett fokusfält som strålar från huvudpersonen, och *Fahrenheit* undviker problemet genom att hålla miljöerna begränsade och se till att spelaren aldrig fastnar på grund av att hon missat någon knappnålsstor grej.

Så var befinner sig genren i dag? Visst, det första skott som avlossades i en first person shooter dödade inte bara en trooper – det oskadliggjorde hela äventyrsgenren. Men skadan har haft lång tid på sig att läka och vid det här laget är det inte bara äventyrsspelare som är sugna på nya spelupplevelser. Medan franska Microïds oförtrutet tragglar på i peka-klicka-traditionen med stämningstäta produktioner med knackigt gameplay så är den allmänna tendensen att man försöker höja insatsen och nå en bredare publik med mer strömlinjeformat, konsolanpassat gameplay. Redan *Syberia* konverterades till en tam Playstation 2-version, men *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, *Fahrenheit* och *Dreamfall* är lika mycket konsolspel som PC-spel från utvecklingsdag ett. Dessutom visar *Another Code* att Nintendo DS är en utmärkt plattform för peka-klicka-gnugga-snurra-äventyr. Och konsolmarknaden är mäktig. Kan man finna en publik för äventyrsspel där så har genren plötsligt nya ekonomiska resurser.

De renrasiga peka och klicka-äventyren är möjligen utrotningshotade, men det är inget att sörja. Det är redan nu ofta svårt att dra skiljelinjer mellan genrerna och äventyren kommer att fortsätta att korsas med andra genrer på ett sätt som gör att deras DNA blandas ut och nya spelformer uppstår. Det är inte bara äventyrsgenren som har en crush på actiongenren, utan intresset är ömsesidigt: Remedys nya projekt efter *Max Payne*-framgångarna är *Alan Wake* som kombinerar Havokmotor med stämning, berättande och utforskande.

Med *Fahrenheit* i ryggen och spel som *Dreamfall* och *Alan Wake* att se fram emot så ser äventyrens framtid bättre ut än den gjort de senaste tio åren. Om de titlarna fungerar kommersiellt så underlättar det för andra utvecklare – bland annat svenska Tarsier Games med sitt *Metronome* – att få finansiering för sina äventyrsprojekt. Och det slutar inte med äventyrsgenren; det här kan vara första steget i en omvälvning av spelindustrin, den här gången inte på basis av hetare hårdvara utan på basis av kreativa framsteg: spelproducenter som vågar satsa på det icke beprövade och göra spel för folk som inte hittar sin fix i det etablerade utbudet.

Nästa konsolgeneration innebär nya möjligheter att skapa realistiska, uttrycksfulla karaktärer som vi tror på och bryr oss om. Det är en viktig utveckling. Men samtidigt är det lätt att inse att nästagenerationscrazen och den fokus på teknisk prestanda och grafiska bländverk som oundvikligen följer, är det största enskilda hotet mot en utveckling som bygger på innehåll istället för yta. Vi kan bara hoppas att den nya generationens hårdvara ger bränsle åt äventyrsgenrens utveckling och inte kväver den i polygonantal och shadingoperationer. I så fall kan äventyrsspelen äntligen släppa sargen, ge sig in på banan och åter bli en drivande kraft för industrin. ■



WIPEOUT PURE

The latest and greatest in the seminal series is here, bringing unbelievable hi-octane speed, an exclusive high-tempo soundtrack and even more hi-tech weapons straight onto your PSP™ (Playstation®Portable). Go head to head in 8-player tournaments via WiFi, download extra ships and circuits for free and customise your game with your own skins and music remixes - get ready for the most explosive WipEout racing experience yet.

WipEout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipEout and WipEout Pure is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

wipEout pure

www.wipeoutpure.com

I begynnelsen var Stugan

Vissa spel går till historien. De lämnar avtryck. De talar till våra känslor och väcker upptäckarlusten inom oss. Stugan gjorde inte något av detta. Stugan var inte bäst – snarare rätt ruttet. Men det var odiskutabelt först. Och förvånansvärt nog älskat av många. TEXT+FOTO_MAGNUS ALM

Året är 1979. Tre unga pojkar sitter på KTH och spelar textäventyret *Adventure*. Idén till *Stugan*, det första svenska äventyrsspelet, föds. Olle Johansson tillsammans med bröderna Viggo och Kimmo Eriksson var vid detta tillfälle inte mer än femton, fjorton respektive elva år gamla och helt ovetande om att de skulle skapa svensk spelhistoria tillsammans. Textäventyr hade inte funnits länge. *Adventure*, som var stilbildande, kom 1975. Spel kallades i Sverige på den här tiden inte för spel, utan "spelprogram". Tekniken var lika viktig, om inte viktigare, än spelupplevelsen. Detta är ett faktum som märkbart präglar *Stugan*. Som spel betraktat är det en miserabel upplevelse. Det finns ingen logik eller sans. Stämningen är studentikost crazy och storyn obefintlig.

Spelet är enkelt och tämligen intuitivt. Man rör sig framåt, bakåt, åt höger, vänster, upp eller ner. Man tar sig genom rum och labyrinter inuti vad som måste vara världens största stuga. Miljöerna beskrivs med korta textsnuttar och i rummen dyker olika karaktärer och objekt upp som man kan interagera med genom enkla kommandon. Gå framåt. Ta stege. Öppna dörren. Slå piraten. Svara telefonen. Ungefär så mycket interaktion bjuder *Stugan* på. Men mest bjuder spelet på frustration. Det är otroligt lätt att dö eller tappa alla sina tillhörigheter och därigenom bli av med poäng. Målet är att nå fem hundra poäng. Själv har jag flera gånger lyckats få minus i poängräkningen, efter otaliga omotiverade dödsfall.

MÄNNEN BAKOM MYTEN

Jag mötte männen bakom spelet på KTH, där de en gång tiden skapade sitt bidrag till den svenska spelhistorien. Valet av plats var naturlig, då två av de tre nuförtiden arbetar där. Olle, Viggo och Kimmo

ser ut ungefär som jag föreställt mig dem. Tre härligt nördiga datorsnubbar som skrattar mycket, åt det mesta. De välkomnar mig och vi slår oss ner i ett soft lunchrum med några snålt vattnade växter som enda sällskap. Det är en skön trio som omgärdar mig. De har inte setts på ett tag, åtminstone inte alla tre samtidigt. De tar igen det genom att utbyta interna putslustigheter och utbrista i ljudliga skrattsalvor. Jag föreställer mig att de såg ungefär likadana ut för lite mer än tjugo år sedan, när de skapade *Stugan*. Olle, som är äldst och känns lite som en storebror till de andra två tittar plötsligt på mig och börjar berätta medan de andra tyst hör på.

– Vi skrev faktiskt *Stugan* på stordatorer här på teknis. De tillhörde Stockholms datamaskinscentral för forskning och högre utbildning, QZ. Viggo och Kimmos föräldrar jobbade ju här. Min pappa jobbade på Stadskonsult och hade ett konto på QZ, som jag brände upp, säger Olle och ler stort innan han fortsätter.

– Ett av skälen till att vi gjorde Stugan var att någon gång sa Viggos och Kimmos pappa att "Det där är omöjligt, ni kan inte skriva stora program i BASIC." Då fortsatte vi i ren trots och gjorde ett riktigt stort BASIC-program, bara för att bevisa att det verkligen gick.

Det var alltså inte frågan om att skapa världens bästa spel, såsom många unga killar idag drömmer om att få göra. Det handlade om att bevisa att de tre behärskade tekniker inom programmering som ingen annan kunde klå dem i. De såg sig aldrig som spelpionjärer, och trodde nog aldrig att spelet skulle få den genomslagskraft det trots allt fick.

– Det var först när spelet kördes på den publika delen av QZ, kommenterar Olle. På den här tiden hade man utvecklat ett enkelt konferenssystem, KOM, och det var ju Internet i Sverige. Det var där alla hackers fanns och en av dem som var anslutna där och debatterade i alla möjliga samhällsfrågor var Erik Fichtelius. Han hittade *Stugan*, fastnade och gjorde en intervju med oss i Linjeflygs tidning Upp&Ner. Det var först då vi insåg att vi kanske var pionjärer, för han kallade oss det i artikeln. Tidigare hade vi nog inte tänkt så. Våra egon sa mycket, men inte det.

– Nej, vi försökte ju bara skriva ett så stort program som möjligt i BASIC och få det att fungera, inflikar Viggo.

OBEFINTLIG STORY OCH BUDGET

Och det märks väl att storyn fått stryka på foten till fördel för vad som där och då var imponerande programmering. Rummen inuti *Stugan* bjuder inte på någon gastkramande eller sagolik upplevelse, och framför allt inte någon sammanhängande historia. Det känns som att allt är påhittat vid olika tillfällen, troligtvis sent om natten, och sedan sammanfogat till en rätt dryg textmassa som man måste ha en enorm mängd tur för att klara och orka ta sig genom. Ett felaktigt beslut kan leda till döden. Vilket resulterar i att man får börja om.

– Ja, det saknas väl egentligen en story i spelet, konstaterar Viggo. Det beror på att den kom till på just det sättet att vi spånade lite tillsammans och sedan åkte vi in till teknis och satt vid varsin terminal och programmerade.

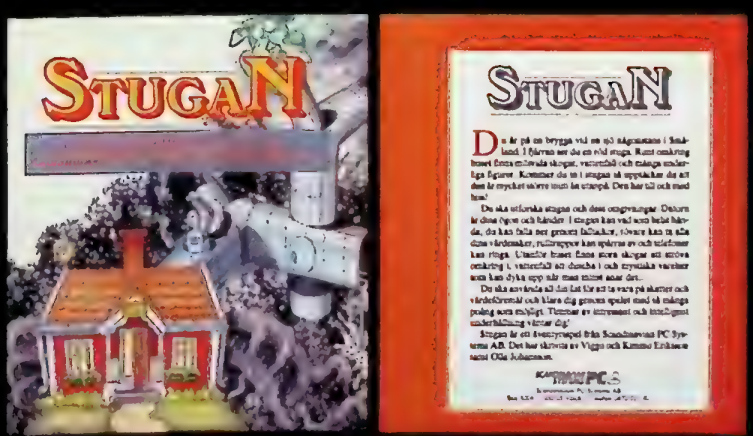
Julen 1980, ett genombrott i spelutvecklingen. Viggo och Olle bygger en skalenlig modell av stugan som de kan testa speldesignen med, och äta upp efteråt.

Kimmo inflikar att de bara känner till tre personer som faktiskt har nått slutet och fått fem hundra poäng. Men han menar på att charmen inte ligger i att vinna.

– Det bästa är att det är så ohämmat crazy. Det är uppenbart skrivet av yngre tonåringar som inte har haft några tankar på att det ska vara sammanhängande. Gillar man den stilen är ju spelet hundra procent klockrent, säger han och skrattar.

Någon som uppenbarligen tilltalades av spelet var Jan Älmeby, som nyligen hade startat företaget Scandinavian PC Systems i Växjö. Han hade läst Erik Fichtelius artikel i Upp&Ner.

Som spel betraktat är det en miserabel upplevelse. Det finns ingen logik eller sans. Stämningen är studentikost crazy och storyn obefintlig.



Utgivaren Scandinavian PC Systems fick nys om Stugan och beslöt att ge ut det. Resten är, som man säger, historia.

– Han tog kontakt med oss och sa det här måste jag ge ut, berättar Olle. Men vi programmerade ju på stordatorer och kände inte alls till PC, så han släpade hem en PC till mig och så fick vi lära oss att använda den. På den vägen var det, det tog ett tag att porta spelet.

– 1984 fick vi uppdraget och spelet kom ut på svenska 1986. Sedermera kom det också på engelska, norska och danska, påpekar Viggo.

Med tanke på dagens enorma utvecklingskostnader undrar jag vilken budget de tre kreatörerna hade att röra sig med. Här följer en lång diskussion där de inte riktigt kan enas kring exakt hur mycket, eller snarare lite, betalning de fick för sitt arbete. Efter en stund konstaterar Olle lite småleende:

– Vi blev inte miljonärer.

– Men spelet fanns i princip på varenda PC i hela landet, tillägger Viggo nöjt.

STUGAN STÅR STADIGT

Och faktum är att *Stugan* fortfarande har en trogen skara fans. Personer som i sin ungdom spelade och älskade spelet.

– Någon mejlade mig för två år sedan och frågade om det fanns någon lösning, berättar Olle. Det visade sig att varje jul sedan han var nio år hade familjen samlats och spelat *Stugan*. Nu var han närmare trettio och undrade om det fanns något slut, ifall det var värt att fortsätta.

– Jag har undervisat datateknologer i många år, fortsätter Viggo. De flesta i varje årskurs, eller åtminstone fortfarande ganska många, har ju spelat *Stugan* någon gång. De har minnen av *Stugan* från sin barndom, trots att det kanske skrevs innan de föddes.

Kimmo flikar in att han under ett par års tid blev uppringd av blinda barn som spelade det med hjälp av ett talsyntesprogram.

– Men det sämsta med *Stugan* är att det är så omöjligt att hålla allt som man måste göra i huvudet. Så jag kan ju inte hjälpa folk som rådfrågar mig, säger Kimmo och skrattar.

Och när jag hör honom glatt konstatera det som irriterat mig mest med spelet funderar jag över varför det trots allt blivit så populärt. Olle har en teori som låter tämligen trolig, åtminstone för mig som gammal pen-and-paper-rollspelare.

– Det betyder ju hemskt mycket att man får bygga upp världen i sitt eget huvud. Att man inte får en färdig bild, utan får tänka sig den själv.

– Jag tycker bildäventyr är trist helt enkelt, säger Kimmo. När de kom slutade jag spela spel.

De bekänner sedan en efter en att de inte varit speciellt intresserade av spel på flera år. Jag undrar om de egentligen ens var det när de skapade *Stugan*. De trivs bäst när vi diskuterar spagettiprogrammering, kommandotolkning och subrutiner. Speldynamik, äventyrskänsla och speldesign är mindre intressanta samtalsämnen.

Men trots allt har *Stugan* nog påverkat dagens spelutvecklare. På något sätt har de tre satt sina spår i den svenska spelhistorien, även om de idag har svårt att se exakt hur.

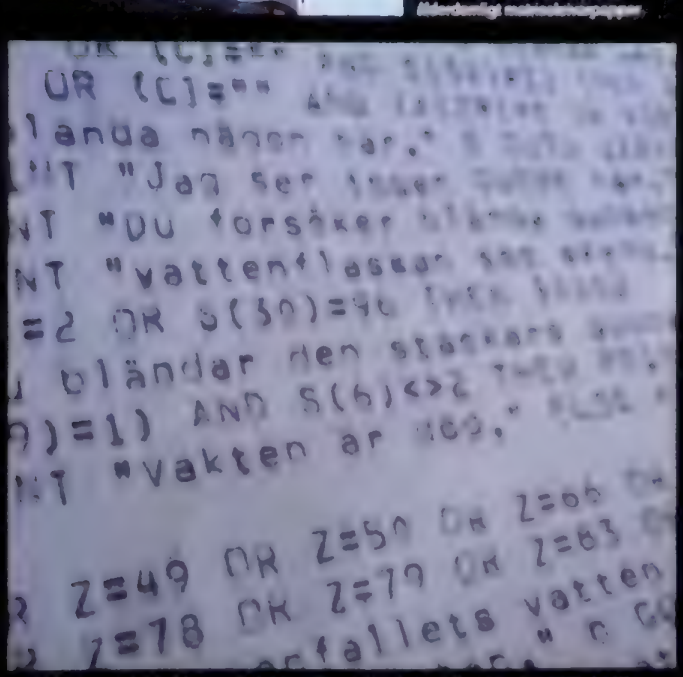
– Jo, *Stugan* var ju ett tidigt exempel på att det faktiskt gick att göra spel i Sverige för en marknad som då var oerhört amerikaniserad, säger Olle. Det var få företag som gjorde annat än ekonomisystem på svenska. Det hoppas jag i alla fall gav andra utvecklare inspiration att försöka göra något här i Sverige.

– Det är svårt att bedöma vilken effekt spelet egentligen haft, påpekar Kimmo. Men vad som är odiskutabelt är att i princip alla under en hel generation har spelat det. Så på något vis måste det utgöra en slags förebild.

Och så är det nog. *Stugan* är ett mediokert spel, med det kan samtidigt inte förnekas sin självklara plats i den svenska spelhistorien. Det tas upp i rapporten *Datorspelindustrin 2003*, tillsammans med bland annat skapandet av *Pinball Dreams* och andra milstolpar inom svensk spelhistoria. Söker man på nätet finner man lätt nostalgiska gästboks- och foruminlägg som hyllar *Stugans* storhet.

Många svenska speltitlar kommer att glömmas bort med tidens gång. Men precis som den röda stugan med vita knutar har sin plats i den svenska folksjälen har spelet *Stugan* sin lika självklara plats i historieböckerna, som det första svenska äventyrsspelet. ■

10 000 rader kod senare var Olle försvunnen under en hög med åtskilliga meterlånga papper.



Beskåda – originalkoden till *Stugan*. Uppfinnsmännen skrev för övrigt ett program som alltid lät deras alster gå först i skrivarkön. Något som inte alltid uppskattades av KTH:s personal.

JETBOX.SE

Säsongens nyheter till kanonpris!

549 kr

Spartan Total Warrior
PS2, XBOX
FÖRHANDSBOKA NU!
SLÄPPS 7 OKT

Från 449 kr

Utimate Spider-Man
PC, PS2, XBOX
FÖRHANDSBOKA NU!
SLÄPPS 14 OKT

299 kr

Rome Total War: Barbarian Invasion (exp)
PC
KÖP NU!

329 kr

Dawn of War: Winter Assault (exp)
PC
KÖP NU!

429 kr

F.E.A.R.
PC
FÖRHANDSBOKA NU!
SLÄPPS OKT

Från 449 kr

X-MEN Legends 2
PC, PS2, XBOX, PSP
FÖRHANDSBOKA NU!
SLÄPPS 14 OKT

429 kr

MotoGP 3
PC, XBOX
KÖP NU!

Du får var 5:te spel gratis!

Frakt endast 25 kr

www.jetbox.se

eller ring vår ORDERTELEFON: 020 - 45 46 00

Jetbox Dator- och TV-spel AB, Hantverkargatan 36, SE-11221 Stockholm

DEN AMERIKANSKA DRÖMMEN

Det här är historien om Sierra. Det här är historien om äventyrsspel.

Det är i princip samma sak.

Inget annat företag har gjort lika mycket för äventyrsgenren och historieberättande i spel som Ken och Roberta Williams företag i Oakland, Kalifornien.

I sann entreprenörsanda gick man från ingenting till ett miljondollarföretag som dominerade och utvecklade marknaden i ett helt årtionde, fram till det tragiska slutet som en fasadsymbol.

Det är också historien om den amerikanska drömmen.

Lyssna. TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM

En skilsmässa behöver inte vara slutet. Snarare början.

Man kan nämligen inte berätta historien om Ken och Roberta Williams, historien om Sierra, utan att först berätta historien om William Crowther och *Adventure*.

Crowther var, liksom sin fru, grottutforskare. Tillsammans hade de kartlagt bland andra grottsystemet Mammoth Cave i södra Kentucky. Sen tog det slut. Separationen blev jobbig för Crowther – som terapi satt han uppe hela nätterna och skrev små bisarra textsjok om Mammothgrottornas labyrintliknande passager.

Sen pusslade han ihop allt och kryddade med den typen av inslag som bara föds i en hjärna som flytt in i sig själv.

Hur det gick vet ni nog.

Resultatet kallades *Adventure* – ibland *Colossal Cave*, som en referens till verklighetens förlaga – och brukar räknas som det första äventyrsspelet. Det spreds snabbt i den esoteriska cirkeln av svurna eggheads.

Will Crowther jobbade på företaget BBN, som var anslutet till det militära nätverket Arpanet, prototypen till vad som skulle blomma ut i Internet. Tvärs över nätverket, i Kalifornien, satt Ken Williams och jobbade med att utveckla deklarationsprogram åt IBM.

Ken Williams var desperat.

Fem dagar efter sin 18-årsdag hade han gått och gift sig. När han ännu gick på college blev hans hustru, Roberta, gravid och han var tvungen att hoppa av skolan och ta ett jobb.

Nu satt han där. Med ett monotont skrivbordsgig, utan utbildning, med en arbetslös hemmafru och två barn att försörja.

Och som alla vet är desperation en alldeles utmärkt drivkraft.

När han upptäckte *Adventure* på Arpanet visade han det genast för Roberta, sin hustru och hemmafru. Roberta Williams var fantasyfreak: spelet om yxlobbande dvärgar och eviga slingergångar fick henne att tända på alla åtta. Det var bara en sak som var surt: det fanns inga bilder.

Så hon skrev ett eget spel. Med bilder.

Svårare än så är det inte att uppfinna en ny genre, och med den ett uttryck som skulle mässas i miljarder säljtexter framöver: grafiskt äventyr.

Året var 1980, spelet hette *Mystery House*, en slags whodunnit med lite skattjakt inkastat för omfångets skull. Grafiken bestod av preussiskt rätvinkliga barnteckningar – det fanns inga grafikprogram till hemdatorerna på den tiden, Ken Williams hade själv utvecklat verktygen Roberta använde för att skapa grafiken.

Williamsprojektet var så DIY det går att bli: Roberta skrev och ritade, Ken programmerade, mamma Williams tecknade omslagen och varje spel kopierades för hand, paketerades i en återförslutningsbar ficka och skickades till butiken – på den här tiden fanns det bara fyra datorbutiker i hela Los Angeles.

Det räckte.

Mystery House sålde i 15 000 ex och efterfrågan var konstant. Eftersom företaget sköttes hemifrån blockerades telefonlinjen av alla samtal. Brev vällde in i tusental – självaste Steve Wozniak, Apples grundare, skrev ett personligt brev för att tacka paret Williams för att de utvecklade spel på hans datorer.

– Jag jobbade sex dagar i veckan, tio till tolv timmar om dagen, berättar Ken Williams i en intervju med sajten Just Adventure om de tidiga åren. Den enda tiden jag inte arbetade var lördagskvällar och söndagar. Det var inget toppensätt att uppfostra ungar på, men det funkade för att bygga ett företag.

Men framgången spelade ingen roll. Sierra handlade om flykt.

Half Dome, berget som inspirerade Ken Williams till Sierras logotyp. *Foto: Håkan Liljenberg, Pressens Bild.*

– Vi startade inte företaget för att bli stora, fortsätter han. Snarare var det tvärtom, vi ville bara tjäna tillräckligt för att kunna flytta från Los Angeles. Vi hatade livet i storstan och ville flytta ut på landsbygden.

HJÄLTAR OCH ANTIHJÄLTAR

Jag har aldrig varit i Oakhurst, Kalifornien. Eller naturreservatet Yosemite.

Men jag vet precis hur det ser ut. Alla som kan sin Sierrahistoria något sånär vet precis vad jag pratar om.

Efter *Mystery House* flyttade paret Williams till Oakhurst och Yosemite. Man tog namnet Sierra, efter bergskedjan Sierra Leone som snuddar vid ytterkanterna av Yosemite – som företagslogga plockade man den 1440 meter höga granitklossen Half Dome i Yosemite Valley.

Nu följde spel som *Wizard and the Princess* – det första färgspelet – och 1981 kom *Time Zone*. *Time Zone* var, på sex fullpackade disketter, en föraning om diskinflationen Sierra skulle leda tio år senare med spel som kom på tolv disketter (*The Adventures of Willy Beamish*) eller sju CD-skivor (*Phantasmagoria*).

Time Zone var i nära sju år det största äventyrsspel som någonsin skapats.

→

Men allt det där överskuggades 1984.

Då fick Roberta Williams spela ut hela sin Valery Leith-kortlek: trollkarlar, häxor, jättar och bönstjälkar och drakar i ett kungarike långt, långt borta.

King's Quest kallade man det.

Det gjordes på uppdrag av IBM som skulle marknadsföra sin nya hemdator riktad mot den yngre generationen, IBM PCjr, och man ville ha ett barriärknäckande spel som kunde flexa maskinens muskler.

16 färger. 128 K minne. Och en animerad karaktär som kunde vandra (relativt fritt) i spelvärlden.

Stående ovationer.

King's Quest: Quest for the Crown var en häpnadsväckande 2,5D-pastellvision av bröderna Grimms mer barnvänliga fantasier. Det egenutvecklade gränssnittet AGI (Adventure Game Interpreter) tillät, förutom de rent tekniska landvinningarna ovan, att äventyrsspel inte längre var en enda slideshow av statiska perspektivbilder – det här var en värld som levde, rörde på sig.

Historien var dock raka motsatsen, ett hopkok av klassiska sagoingredienser och väsen. Själva storyn var i sig rätt low-brow: tre magiska artefakter har kommit på villovägar i kungariket Daventry – en spegel, en sköld och en kista. Om du hittar dem blir du kung. Och så vidare.

För att förlänga spelets varaktighet – som alla vet är ju det själva problemet med äventyrsspel, när du klarat dem förvandlas de automatiskt till hyllvärmare – introducerades ett poängsystem som bedömde hur framgångsrik man var i äventyret. Varje korrekt utförd handling renderade ett visst antal poäng, beroende på hur svår själva nöten var att knäcka. Om man gjorde saker och ting fel kunde man dessutom få avdrag på poängen. I *King's Quest* var maxpoängen 158.

Den äppelkindade approachen, i kombination med förbluffande framryckningar på den tekniska fronten gjorde spelet till en uppmärksamhetsmagnet – trots det fantastiskt fantasilösa konvolutet och det faktum att maskinen det designades för, IBM PCjr, tokfloppade.

Men framför allt är det intressant ur ett historiskt perspektiv att se fröna sås till de tre hatkärleksingredienserna i Sierras kommande äventyrsspel, de två saker som alltid tvinnat samman Sierra med filmregissörer som Lucio Fulci:

Återvändsgränderna.

Den surrealistiska "logiken".

Och den allestädes närvarande Döden.

För samtidigt som *King's Quest* skuttade fram över smaragdgröna ängar fanns här något mörkt som vilade under ytan, något som skulle bli ett vedertaget koncept framöver.

Det finns till och med en term för det: The Sierra Sudden Death Syndrome.

Redan den inledande scenen i *King's Quest*, där man ska ta sig över en bro för att nå slottet på andra sidan vallgraven, låt skymta vad som väntade på andra sidan en fake-happy yta: ett litet snedsteg och krokodilerna festade på din grovpixliga lekamen.

Samma arsenikakter låg nedbäddade överallt under det sackarinpudrade höljet:

Klappa råttan? Dö. Bli fångad av häxan? Dö. Äta flugsvampen?

Dö, dö, dö.

Säg "Restore, Restart, Quit" till vilken äventyrsspelare som helst och se hur en dimmig hinna av nostalgiska tårar dras över dennes ögon fortare än någon hinner säga "Pavlovs hundar".

Men vi ska inte ha det samtalet riktigt än.

Först ska vi prata om det som kom att kallas, "The Roberta Williams Dream Logic".

Säg "Restore, Restart, Quit" till vilken äventyrsspelare som helst och se hur en dimmig hinna av nostalgiska tårar dras över dennes ögon fortare än någon hinner säga "Pavlovs hundar".

Vilket kan översättas som: vadå, logik?

Vilket var termen för att beskriva de absurda, långsökta problemlösningar som trotsade allt vad förnuftets lagar föreskrev – ofta helt utan några ledtrådar. Roberta Williams var givetvis inte ensam om detta, men som skapare av *King's Quest*-serien får hon sägas vara dess upphovsman och sköterska.

Scenen där man ska gissa gnomens namn i *Quest for the Crown* är idag legendarisk i all sin luggslitande absurditet – det är intressant med en påökt logik som säger att det inte räcker med att kunna stava ett 15 bokstäver långt namn på en karaktär ur österuropeisk mytologi – man måste dessutom kunna göra det på amerikanska, med ett bakvänt alfabet (fråga inte).

Den nya grafiken födde dessutom ett helt nytt dilemma. Självklarheter förvandlades till rena gissningslekar – efter att försökt mata in termen LOOK STONE i en halvtimma, gick det upp för en att de elliptiska små pixelsamlingarna på skärmen kanske kunde vara valnötter.

Den fetare paletten bredde ut sig över spelets andra prestandaområden – en större satsning på det grafiska gjorde att man inte kunde använda sig av samma avancerade texttolk som till exempel konkurrerande spelföretaget Infocom, som fortfarande gjorde rena textäventyr.

– Roberta övertygade oss om att fortsätta stödja EGA-grafik, även om det kostade 500 dollar för ett EGA-grafikkort på den tiden och bara businesskillar hade råd med det, säger Al Lowe, skaparen av *Leisure Suit Larry*-spelen.

Detta var dock inget som hejdade Sierras framfart på spelmarknaden.

Tvärtom.

Efter releasen av det första *King's Quest*-spelet kom vad man brukar kalla den gyllene eran – "The Golden Age" – för Sierra.

Efter ett andra *King's Quest*-spel, *Romancing the Throne*, gjorde man spelet *The Black Cauldron*. Spelet baserades på Disneyfilmen *Taran och den magiska kitteln*, efter Lloyd Alexanders fantasysagor baserade på walesisk mytologi.

Black Cauldron i sig var inget större kliv uppåt på den evolutionära stegen – det var egentligen bara en upprepning av *King's Quest*-temat – men förtjänar ändå en notis i historieböckerna av två anledningar:

Det var det första spel som designades av Al Lowe. Och det förde samman Sierras två största screwballs, Mark Crowe och Scott Murphy.

Det var under arbetet med det spelet som Crowe och Murphy märkte hur väl deras respektive inställning till humor speglades hos varandra.

De bestämde sig för att göra ett eget spel. Man pitchade idén för Ken Williams om en historia förlagd i en galax långt, långt borta – en sci-fi-vinkel på de populära grafiska äventyren.

Williams var dock långt ifrån övertygad. Men efter att Crowe och Murphy på sin fritid knåpat samman fyra sammanhängande scener – som skulle bli de fyra inledande rummen i ett spel med undertiteln *The Sarien Encounter* – började Williams ana att man var något på spåren.

Så föddes *Space Quest*. Och så föddes Roger Wilco.

Space Quest-spelen introducerade en huvudperson som var så långt utanför hjältemallen det gick att komma: en lat, klumpig arbetsvägrare som ständigt vandrade längs förlorarens regnvåta allé.

Alltså raka motsatsen till *King's Quests* rättrådiga tapperhetsideal.

Och det var helt avsiktligt.

– Jag kände att alla rättskaffens, nobla och personlighetsbefriade spelhjältar stod mig upp i halsen, berättar Scott Murphy. Något måste hända. Vi visste att det måste finnas folk där ute som hellre såg kung Graham få en spark i familjejuvelerna än att få till det med prinsessan. Folk funkar så.

Och så funkade det.

Seriens första del börjar till exempel med att Roger Wilco räddas undan en

blodtörstig invasionsstyrka, eftersom han somnar i en städskrubb under den pågående slakten.

Liksom *Monkey Islands* Guybrush Threepwood är han en självgod ungtupp som snarare snubblar in i hjältedåd. Och trots att han gång på gång räddar mänskligheten undan förintelse (eller en invasion av försäkringsförsäljare) slutar han ändå på samma plats där han började: med mopp och skurhink.

Med *Space Quest*-serien togs även steget fullt ut i de Sierra-anställdas ständiga jabbande mot sin obotliga fobi:

Dödsskräcken.

DÖDEN OCH STÄMNINGARNA

Inom teoretiskt manusförfattande finns det något som kallas Riffet, The Riff. Enligt många är det skribentteamet bakom *The Simpsons* som står som upphovsmän, även om själva grundprincipen har rötter hela vägen tillbaka i jazzmusikens 20-tal.

The Riff är följande:

En grund som återupprepar ett särskilt tema i en berättelse, för att skapa en konstant att återvända till mellan varven, så att övriga intriger i avsnittet eller historien kan utvecklas vidare utan att skapa för stort huvudbry för tittaren/lyssnaren/spelaren.

Alltså ett återkommande, fundamentalt faktum.

I Sierras äventyrsspel är det, paradoxalt nog, döden.

Inte sen Bergmans dagar har skräcken för att passera hädan skildrats med sådan besatthet.

För varje ny äventyrstitel Sierra introducerade tog man denna döden-runt-hörnet-ideologi ett steg längre.

Även om *King's Quest*-spelen i sig var en ständig balansgång på livets sköra tråd, såg man till att öka dödsfrekvensen exponentiellt i och med *Space Quest*-serien.

Efter i princip varje felsteg man gör står liemannen på andra sidan.

Det finns till och med en sajt på Internet, The Many Deaths of Roger Wilco, som försöker katalogisera alla sätt som spelets hjälte kan lämna jordelivet på; favoriten måste vara slempölen som löser upp Wilco i *Space Quest IV*, med den Monty Python-minnande dödsrunan: "As the green slime dissolves the flesh from your bones you think, 'Hey! This stuff consumes 47 times its weight in acid!'"

Josh Mandel var spelutvecklare på bland annat *Space Quest VI* och *Freddy Pharkas*. Han skriver själv i sin charmant navelskådande hyllningstext "Secret tales from Andromeda" om hur dödsscenerna faktiskt var lika stor del av behållningen som någon annan del av själva spelen. "*Space Quest* stod på sig i sina ambitioner att göra Wilcos död lika underhållande som hans liv", skriver han och menar på att de till och med tänjde ut spelens livslängd – gamers gick tillbaka och spelade om titlarna för att hitta nya, innovativa sätt att ta Roger Wilco av daga.

Detta blev givetvis en slags running gag som blev synonymt med *Space Quest*-spelen i synnerhet. I fan fiction-titeln *Space Quest: The Lost Chapter* finns det till exempel 14 varelser som kan äta upp Roger Wilco. Faktum är att det på nätet existerar rena tipspromenader där dylik trivia sätts på prov. Vilket *Space Quest*-spel har till exempel flest dödsscener? (Svaret är *Space Quest V*, med totalt 67.)

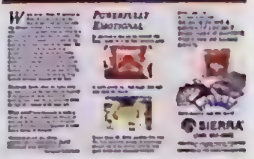
Sierra blev på så sätt motsatsen till Lucasartsspelens mer gästvänliga approach. I Lucasartsspelen kunde man inte dö, man kunde inte måla in sig själv i hörn (det så kallade "Walking Dead"-inslag Sierra fulländade till spel som *Codename: Iceman* och *King's Quest V*), för varje glättigt feelgoodspel Lucasarts släppte, balanserades vågskålen med ett ännu mer dödsbenäget Sierraspel. Denna kapplöpning mot döden kan sägas kulminera i det enerverande trial and error-äventyret *Rise of the Dragon*, ett spel som var den fysiska manifestationen av Al Lowes mantra, "Save Early, Save Often".

InterAction var Sierras egen speltidning, där man kunde läsa om deras kommande spel och djupgående – och, såklart, inställsamma – intervjuer med utvecklarna.

Det ursprungliga *King's Quest*-konvolutet till IBM PCjr. Konstnären lyckades missförstå ungefär allt med spelet

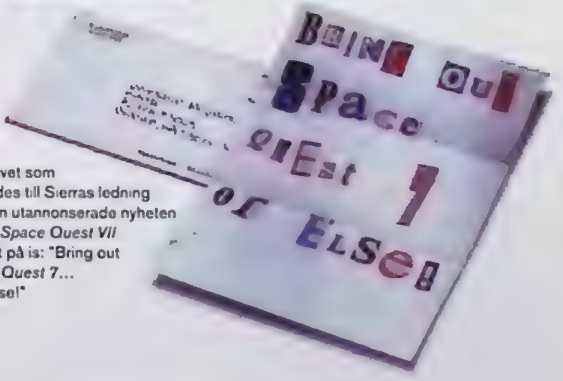
Förlagan till *Leisure Suit Larry*-spelen, *Softporn Adventure*, sportade en naken Roberta Williams på omslaget (kvinnan längst till höger)

Hela Oakhurst-klicken samlad, 1987. Hur många känner du igen?



En annons inför releasen av *King's Quest IV*, där Sierra slår sig för bröstet med att en enad presskår brast ut i gråt efter visningen. Det gjorde de efter *King's Quest VIII* också, men då av helt andra anledningar.

Current Inside Copy: granskar närsynt spelet bakom Sierras kulisser på ett sätt som får Janne Josefsson att framstå som försynt och tvekande.



Hotbrevet som skickades till Sierras ledning när man utannonserade nyheten om att *Space Quest VII* var lagt på is: "Bring out *Space Quest 7*... ...or else!"

Det hela var givetvis högst medvetna val.

Det finns en scen i konkurrerande företaget Lucasarts första *Monkey Island*-spel, där Guybrush går för långt ut på en klippa – som plötsligt störtar ner under honom.

Följt av den klassiska "Restore, Restart, Quit"-dödsrunan som var Sierras flitigaste igenkänningsfaktor.

Scott Murphy berättar:

– Det var en snygg gliring mot oss, jag tyckte den var toppen. Men det var först i och med den scenen jag kom att reflektera över att det faktiskt fanns en rivalitet mellan oss som jag aldrig tagit särskilt allvarligt på.

Men det gjorde Ken Williams:

– Jag brukade tänka på business som krig, sa han i en intervju med tyska Adventure Treff. Sierras anställda var mina soldater och konkurrenterna var fienden. Om någon ville skoja på jobbet så kan de göra det – men inte på Sierra. De fick gå någon annanstans. Vi hade kul eftersom vi visste att vi var bäst och att ingen kunde röra oss.

Men framför allt var det *Space Quest* som vågade stå på barrikaderna och hojta i megafonen om att proppa in tokstudentikos humor mellan gliporna i allvaret.

Det var då Mark Crowe (musik och grafik) och Scott Murphy (programmering) förvandlades till The Two Guys from Andromeda.

The Two Guys from Andromeda var deras alter egon, två extraterrestriella rockstars med mohawkfrippor, gristrynen som näsor och feta shades. Var de än dök upp, för signering av *Space Quest*-boxar eller tidningsintervjuer, ikklädde de sig sina signaturuniformer – de såg även till att dyka upp flitigt i sina egna spel (*Space Quest III* gick till och med ut på att rädda de båda spelmakarna undan den närsynte multimediamogulen Elmo Pug – som inte så lite påminde om Bill Gates).

Förutom att ständigt referera till givna influenser som *Star Trek*, *Star Wars* och *År 2001 – ett rymdäventyr*, tog sig denna humor uttryck i parodier på popkulturella varumärken.

McDonald's blev Monolith Burger, Microsoft blev ScumSoft och *Where in the World is Carmen Sandiego?* blev den snudd på antisemitiska *Where in the World is Hymie Lipschitz (and Who Really Cares)?*

I USA, ett land där tryckfrihet alltid stått sig slätt mot Stora Pengar, kan ett sådant beteende bara leda till en sak:

Stämning. Efter stämning. Efter stämning.

Crowe och Murphy var givetvis inte sena med att själva parodiera det hela.
Om man till exempel i *Space Quest IV* går in i Droid-B-Us-butiken och klickar med lukta-ikonen får man meddelandet "Smells like another lawsuit for the Two Guys from Andromeda" – vilket var en direkt referens till den stämning som hamnat på Sierras bord efter att Crowe och Murphy i det första spelet kallat robotbutiken för just Droid-B-Us.

Mark Crowe berättade i en intervju med fansajten The Virtual Broomcloset om hur Sierras juridiska avdelning – efter flertalet påhälsningar från storbolagen efter *Space Quest I* och *II* – mer eller mindre hängde över axeln på utvecklarna för att försäkra sig om att inga fler stötande parodier letade sig in i koden.

Ken Williams tog det hela med ro.

– Så länge ni inte har något emot att själva pröjsa advokatarvoden så kan ni lägga in vad som helst i spelen, lär han ha sagt till Crowe.

Leisure Suit Larry-serien är vilseledande. Under en chauvinistisk och dumkåt synopsis finns – tack vare att det utspelades i nutid – ett utmärkt tidsdokument som tog varje chans att peta amerikanska moralkorsriddare i sidan.

Och de har stått i kö. ZZ Top stämde dem för likheterna med pubrockbandet i remaken på *Space Quest I*. Duracell för den rosa kaninen i *Space Quest IV*. Campbell's Soup har stämt dem. Hilton-hotellkedjan. Och så vidare.

FRAMGÅNG FÖDER FRAMGÅNG FÖDER FRAMGÅNG.

Inspirerad av *Space Quests* framgång beslutade sig även Al Lowe för att prova sina vingar.

Sex år tidigare, 1981, hade Sierra släppt ett i dag klassiskt textäventyr med den hugade titeln *Softporn Adventure* – idag mest känt för att Roberta Williams själv poserade topless i en jaccuzi på omslaget. Lowe tog på sig att göra en grafiskt tillsexad version av spelet. Han upptäckte dock snart att förlagan var minst sagt mossig.

– Jag tog med spelet tillbaka till Ken Williams och sa till honom, "det här är så daterat att de enda som skulle spela det är typer i polyesterkostym". Det rev ner en del skratt på kontoret, men så började jag fundera: tänk om man gjorde ett spel som var lika mycket om de personerna, som för dem?

Enter Larry Laffer.

Larry Laffer är den naturliga fortsättning på loserromantiken som spirade i *Space Quest*-spelen, bara vriden ytterligare ett varv: Larry är en tunnhårig, lönnfet man. Åren runt 40. Oskuld. Bor hos mamma. En hopplös förlorare, helt berövad på självinsikt. Iförd en bländvit polyestersvid.

Målet med spelet – med den sedvanligt otympliga titeln *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* – är således att hjälpa Larry komma till. Ofta.

Det är som upplagt för fläsiga grabbskämt ("Down the street there's a new, live gay sex show – it's called 'Anus and Andy'") och visst luftas den öppna gylfenhumorn ("When I got married I asked my bride, 'Do you perform fellatio?' She says, 'it depends on the fella.'") till leda.

Sexscenerna behöver man knappast nämna.

Men.

Leisure Suit Larry-serien är vilseledande. Under en chauvinistisk och dumkåt synopsis finns – tack vare att det utspelades i nutid – ett utmärkt tidsdokument som tog varje chans att peta amerikanska moralkorsriddare i sidan.

Larry Laffer fick till exempel sitt efternamn efter Arthur Laffer, som hjälpte till att utforma det nationalekonomiska stympningsprogram som på 80-talet fick namnet Reaganomics. Det andra spelet, *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)*, utspelar sig till exempel efter den stora börskraschen – vilket tydliggörs genom att alla föremål – oavsett om det är en hammare eller en blyertspenna – i spelet kostar femsiffriga belopp. Handlingen är dessutom förlagd mot en kalla kriget-fond där KGB fortfarande utgör ett hot.

I seriens tredje del, när Patti tänder en joint ute i djungeln, förekommer Nancy Reagans moralparoll "Just Say NO". Som missbrukades flitigt även i Bret Easton Ellis 80-talscyniska skildring *American Psycho*. Och i femman figurerar den ultrakonservativa lobbyorganisationen CANE, Conservatives Against Nearly Everything.

– *Larry* var ju ett spel för vuxna, då kändes det naturligt att flika in politisk satir, säger Al Lowe. Det gick säkert över huvudet på många, men det bevisar ju bara att spelen funkade på olika nivåer – som bra humor ska göra.

Första månaden efter releasen var det första *Larry*-spelet det sämst säljande någonsin i Sierras historia. Al Lowe misströstade, skrev av spelet som en engångsföreteelse och började jobba med *King's Quest IV*.

Men ryktet spred sig.

Varje månad fördubblades säljresultaten för spelet och snart låg det på topp tio. Men samtidigt var *Leisure Suit Larry* ett av de första spelen att känna av piratkopieringens effekt – man räknar med att ha sålt fler hint books till spelet än faktiska spel i butikernal

I en av spelets inledande scener har Larry sex med en prostituerad. Om man gängar på utan preventivmedel drabbas han av en omedelbart dödlig könssjukdom som tar kål på honom – ett bisarrt rykte florerade att detta oskyddade sex dessutom kunde leda till att spelets programkod infekterade din dators hårddisk med virus.

För alla kontorsslavar uppfann Al Lowe dessutom "The Boss Key", en slags panikknapp om chefen plötsligt närmade sig – ett snabbt tryck, och Lefty's Bar ersattes av bilden på ett till tårar framkallande intetsägande diagram.

Lowe gick vidare att göra ytterligare sex spel om Larry Laffer. Den fjärde delen, *The Lost Floppies*, är ytterligare bevis på Lowes prilliga humor – spelet räknas som en del i *Larry*-serien, men faktum är att det aldrig skapades.

Anledningarna brukar räknas som fyra:

1) Efter det tredje *Larry*-spelet hade Lowe lovat att aldrig göra ett fjärde.

2) Slutscenen i tredje spelet var väldigt definitiv och avslutande.

3) VGA-remaken på *Leisure Suit Larry I* var i själva verket *Leisure Suit Larry IV*.

4) Spelet var ursprungligen tänkt att vara nätverksbaserat, liknande dagens onlinerollspel, men tekniska begränsningar satte käppar i hjulet.

Istället hoppade han direkt till femman, *Passionate Patti Does a Little Undercover Work*, som fortsatte på treans tema att kontrollera både Larry och hans slankspirade själsfrände, Patti. Spelet var dock en tomgångshistoria som mest gick ut på att flasha framstegen på den grafiska fronten.

– Vi gick för långt med mellansekvenserna, säger Al Lowe. *Larry V* saknade balanserat spelinnehåll. Det ledde till att vi bröt Sierras sjusekundersregel, vilken innebär att man aldrig skulle lämna spelaren inaktiv i längre än sju sekunder.

Al Lowe pumpade in friskt blod i den humoristiska ådra som formades med *Space Quest*-spelen och tillsammans blev de båda serierna en slags tävling i cameoscener med Sierra-anställda och internhumoristiska inslag.

Det hela togs ibland till rena metanivåer, särskilt slutscenerna i *Leisure Suit Larry III* och *Space Quest III* (båda spelen släpptes för övrigt samma år, 1989) verkade någonstans i gränslandet mellan fiktion och verklighet.

Larry lämnar spelet, *Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals*, genom en reva i pixelväven och dunsar – likt den 3D-renderade Homer i *Simpsons*-avsnittet Hom3r – ner i verkliga världen.

Vad som sedan följer är en bisarr resa bakom kulisserna på Sierra, där man bland annat får se en despotisk Roberta Williams terrorisera skådespelaren som

Quest for Glory-serien är en av Sierras mindre framgångar, men desto mer älskad av dem som spelade den när det begav sig. Här en scen ur Keapon Laffins magiska affär i det Orienten-inspirerade *Quest for Glory II: Trial by Fire*.

gör rollen som Rosella i *King's Quest IV*. Larry övertalar sedan Roberta att hans livsöde är tillräckligt intressant för att utgöra stommen för en serie äventyrsspel.

Alltså får man se Larry, i mycket baserad på sin skapare Al Lowe, programmera spelet om sig själv, som Al Lowe – samtidigt som Al Lowe förekommer vid flertalet tillfällen inne i själva spelet!

Något mer dämpad är slutsekvensen i *Space Quest III*, där Roger Wilco just räddat de två programmerarna, The Two Guys from Andromeda, från det multiglobala företaget ScumSoft. De landar skeppet utanför Sierras anläggning i Oakhurst, där Ken Williams tar emot de båda spelmakarna. Och det är historien om hur spelets två programmerare blir anställda på Sierra – trots att de redan hunnit med att göra tre spel åt dem.

– Många av internskämten som kom med i spelen var egentligen aldrig menade att vara smickrande – tvärt om: vi programmerare slängde in dem för att få oss själva att må bättre, avslöjar Scott Murphy.

Om det var något TV lärde oss på 80-talet så var det att polis var ett soft och attraktivt yrke. Filmer som *Dragnet*, *Supersnutarna*, *Polisskolan* – alla hade de en skönt goofig touch på polisarbetet, där strikt metodik eller gatans hårda verklighet alla åkte i baksätet och skickade runt en flottig påse från Dunkin' Donuts.

Sen kom *Police Quest*.

Police Quest stack hål på den rosaskimrande bubblan. Här fanns ingen glorifiering, ingen reklamkampanj för yrket – snarare lär det ha fått många med romantiskt tonade polisdrömmar att ta sig en extra funderare.

Spelet utformades i samråd med Jim Walls, en före detta polis som nu pensionerats på grund av en skottskada. Till skillnad från andra polisspel på marknaden, där polisbrickan mest användes som ursäkt för att få tömma magasin i ganjapushande gangsters, handlade *Police Quest* om paragrafrytteri och moraliska val.

Om man använde tjänstevapnet utan att befinna sig i en extremt livshotande situation kunde man räkna med att få börja om från början (Jim Walls gick sedan vidare att göra det snarlika *Blue Force* – ett spel där man bara fick full poäng om man inte avfyrade ett enda skott).

I och med den extremt petiga realismnivån uppstod en helt ny dimension i Sierra Sudden Death-syndromet: nu räckte det inte med att se upp för kriminella element – gjorde man ett enda litet smästeg utanför lagens råmärken kunde man räkna med att få börja om från början: att sätta handfängsel på en man utan att ha hans armar bakom ryggen, att inte lägga sitt tjänstevapen i förvaringsfacket innan man gick in i häktet, att försöka skjuta utan att först ladda vapnet.

Restore, Restart, Quit?

TEKNISK FRAMMARSCH

1988 och Sierra fortsatte att återuppfinna hjulet.

Gränssnittet AGI byttes ut mot det definitivt mer avancerade SCI (Sierra's Creative Interpreter). Förutom stöd för mus och möjlighet till dubbla skärmupplösningen var det nu fullt möjligt att använda ljudkort tillsammans med spelen.

Det första spelet att utnyttja detta var *King's Quest IV*. Med sina tre megabyte var det också det största spelet någonsin. Dessutom bröt det könsbarriären, eftersom det var det första spelet någonsin där man spelade som en kvinnlig hjältinna – Rosella.

Något som inte uppskattades av alla i den maskulint dominerade branschen.

– Det fanns starka tvivel om att ha en kvinnlig huvudperson, berättade Roberta Williams för WomenGamers.com för fem år sedan. Ironiskt nog kom protesterna från folk inifrån Sierra – det här skulle innebära slutet för *King's Quest* enligt många – snarare än från spelarna själva.

Om man fortsätter längs det spåret är det intressant att personen som uppfann den grafiska äventyrsgenren över huvud taget behöver hävda sig för att inte framstå som en snålskjutsare på sin man, VD:n.

– Företaget grundades tack vare ett spel jag skrev, inget min man gjorde. →

Därför kan man lika gärna säga att han befann sig i den position han var på grund av mig – snarare än tvärt om, som hon själv uttryckte det.

Istället blev *King's Quest IV* den främsta anledningen till den hårdvaruboom som tog fart i slutet av 80-talet. Roland MT-32, Adlib och, så småningom, Soundblaster, hade alla Sierra att tacka.

Men Sierra var långt ifrån klara.

Det var kärleken mellan två nördar som skulle ta dem till nästa steg: på en *Dungeons & Dragons*- och science fiction-mässa möttes Lori Ann och Corey, som båda skulle vigas under efternamnet Cole något år senare.

Och det var just deras passion för klassiska geekelement som inte bara förenade dem, utan kom att bli språngbrädan för en helt ny spelgenre: äventyrsrollspelet.

Det kallades först *Hero's Quest*, men efter en stämningsansökan från Milton Bradley – som hade ett brädspel kallat *HeroQuest* – döptes spelet om till *Quest for Glory: So You Want to Be a Hero*.

Serien bjöd på en än i dag sällsamt välavvägd hybrid mellan traditionellt äventyrspyssel och rena rollspelselement, som hitpoints, färdighetspoäng och tre klassiska valbara yrken: krigare, tjuv och magiker.

Beroende på yrke serverades olika lösningar på problemen, eller till och med helt unika inslag – oavsett hur flink du var med dyrken så kom du aldrig in till magikergillet WIT (Wizards Institute of Technocery) om du inte kunde kasta en schysst fireball (eller Kirkov's Cosmic Karma Cookies, för den delen).

Som bonus i slutet på det första spelet kunde den nykorade hjälten spara sin karaktär på diskett, vänta ett år och sedan importera honom till tvåan – en synnerligen sympatisk funktion som fortsatte ända till det avslutande *Quest for Glory V* (även om de flesta efter tvåan tvingades göra det karaktärsförstörande formatbytet från Amiga till PC – varpå man också i konsekvensens namn tvingades gå in i koden och fuskredigera sin gubbe).

Strävan efter att rädda världen och hyllas som hjälte har alltid varit seriens signum och paret Coles privata besatthet av heroism går så långt att deras gemensamma bil har "2BAHERO" som registreringsskylt. På parets hemsida kursar man T-shirts med trycket "Top Ten Reasons for Being a Wizard" och stickers som lyder "Back off man, I'm a professional hero".

Men om Sierra som spelutvecklare har en egen variant av The Riff, så måste det vara *King's Quest*-spelen: början, slutet och navet i deras spelhistoriska cirkel och den ständiga skytteln för framflyttningar på det tekniska fältet. Precis som *King's Quest IV* var det första spelet med ljudkortsstöd så var den nästkommande titeln, *Absence Makes the Heart Go Yonder*, spelet som helt frångick textkommandona.

Lucasarts hade redan uppfunnit peka och klicka-gränssnittet, men Sierra slipade till diamanten och bröt loss kommandoikonerna till att interagera direkt i spelmiljön, som nu var handmålad i 256 färger. Vilket gjorde att Roberta Williams sagovärldsvision kom häststeg närmare förverkligande.

Spelmekaniskt var *King's Quest V* troligtvis det vidrigaste i serien. Det var oförlåtligt mot spelarmisstag och så kallade "walking dead"-ögonblick – där man inte dör, men misstag gjorda i spelet långt tidigare gör att man inte kommer vidare – var mer regel än undantag. Och då har vi inte ens börjat prata om pixeljagandet det innebar att försöka hitta små föremål på skärmen genom att peka och klicka på exakt rätt punkt.

Dessutom var det många hardcorespelare som bet sig fast i textspelen för brinnande livet, eftersom man tyckte att det nya systemet simplifierade det de brann för och fördummade sina användare.

Det hade de inget för – nästan provocerande demonstrativt sög Sierra upp sina äldsta titlar och gjorde om dem i VGA-utförande och den nya peka och klicka-designen.

Nu var 80-talet, med dess slit och slänghysteri, över. 90-talet var här, med det en våg av medvetenhet och nyandlighet.

Detta speglades även i Sierras spelutgivning, då man släppte två spel i *Eco Quest*-serien om felande amerikansk miljöpolitik. Med det första *Eco Quest*-spelet, *The Search for Cetus*, kom en bok som hette *I Helped Save the Earth: 55 Fun Ways Kids can Make a Difference* och var precis så ekologipornografiskt predikande som det låter. Delar av försäljningsintäkterna donerades dessutom till miljöorganisationer.

Den religiösa nyfikenheten från 90-talets början tog sig även uttryck i voodoothrillern *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. Spelet var bland de första att levereras på CD-ROM och hade bland andra Mark Hamill, Tim Curry och Michael Dorn på listan över röstskådisar. Enbart Currys hysteriskt överdrivna New Orleans-dialekt gör spelet värt att skaffa.

Tack vare Jane Jensens omfattande research – som även spillde över i en 400-sidors roman med samma namn – vävdes religionsglosorna pedagogiskt in i själva äventyret.

Denna berättarentusiasm är oftast orsaken till att *Gabriel Knight*-spelen räknas som Sierras mest populära. Trots att det hela sedan togs till enerverande extremer i nästföljande *Gabriel Knight*-spel, *The Beast Within*: ett interaktivt uppslagsverk om Ludwig II av Tyskland, Wagner och Bayerns historia – det blev till slut nästan pekpinnefostrande i sitt sätt att trycka ner kunskap i halsen på spelarna.

Men man fortsatte att växa.

Samhället Oakhurst, som till en början bara varit en tillflyktsort för Ken Williams, var nu helt uppbyggt kring den ständigt expanderande spelanläggningen. Och det var problemet. Eftersom Oakhurst var så isolerat var det svårt att hitta nya rekryter. Närmsta universitet låg 80 mil bort. Det fanns bara en matbutik och inga stoppljus i hela staden.

Bill Gates frågade en gång Ken Williams hur det var möjligt att bedriva så storskalig produktion mitt ute i ingenstans. Men för Williams var det en förutsättning.

– Min största garanti för att sätta kreativ press på mina anställda var att bo och arbeta på en plats där de inte kunde färgas av yttre influenser, skriver han på sin egen hyllningssajt, SierraGamers.com. På så sätt var Oakhurst perfekt; vi hade bara en biograf i hela stan.

Men till slut tog han beslutet – Oakhurstanläggningen fick fortsätta utveckla spel, men huvudkontoret flyttades till Bellevue, Washington.

Och i ungefär samma veva tog Sierras gyllene era slut.

UPPGÅNG...

Det finns en läggning som kallas retrosexualitet. Retrosexuella personer ses generellt som reaktionära typer, proppar i utvecklingsflödet.

Men det finns tillfällen då det kan vara klokt att dra i nödbromsen.

Ja, jag pratar – förutsägbart nog – om "interaktiv film"-eran.

I samband med den nya CD-ROM-tekniken uppstod en hysteri som inte setts sedan, tja, virtual reality-bubblan: nu kunde äventyret berättas med rörliga bilder, filmer, man kunde ha skådespelare som iscensatte storyn och det fanns grejor som bluescreens och digitaliserad grafik.

Precis som tidigare var det Sierra som marscherade först i ledet.

Spelet: *Phantasmagoria*.

Med möjligheten att skildra autenticitet på ett helt nytt sätt såg Roberta Williams möjligheten att göra ett spel som gick utanför hennes tidigare snitslade barnsagebana. Så hon vände på klacken och rusade rakt in i Stephen King-land.

Phantasmagoria är en klassisk spökslottshistoria om ett ungt par som flyttar in i ett gammalt renoveringsobjekt på landsbygden. Snart börjar mannen bete sig alltmer besynnerligt, nästan som om platsen påverkade honom. Ni fattar.

Det kanske mest uppseendeväckande med *Phantasmagoria* var hur det inte bara inte blundade för brutala eller vågade scener, utan snarare sensationalistiskt saliverade över varje tillfälle att slänga in något som kunde motivera 17-årsgränsen på förpackningen.

Spelet knäckte alla gränser.

Produktionskostnaderna – marknadsföringsbudget exkluderad – landade på över fyra miljoner dollar. Det tog två år att göra. Över två timmar videosekvenser, inspelade över 15 veckor.

Ken Williams motiverar det hela på SierraGamers.com.

– De spel som inte hela tiden tänjer på gränserna ger konkurrenten ett läge att vara bättre. Vi var fångade i ett moment 22 – spel som tänjer på de tekniska gränserna går inte att köra på en genomsnittsdator. Å andra sidan så kommer spel som inte tänjer att sälja dåligt.

Men även om *Phantasmagoria* blev en av Sierras största försäljningssuccéer så räknas det också som spelet som slutligen göt betongen runt företagets vrister.

– Det var girighet som dödade äventyrsspelen på Sierra, säger Mark Crowe i en intervju med The Armchair Empire. De ville bara ha garanterade säljsuccéer och trodde att man fick det genom att pumpa in miljontals dollar i ett enda projekt.

För hur man än väljer att definiera *Phantasmagoria*, produktmässigt, så är det ett misslyckande.

Som spel betraktat plågas det av blytunga systemkrav och alldeles för många insprängda block med servitrisskådisar som överspelar långt utanför skalan.

Som interaktiv film verkar man struntat i allt vad postproduktion heter: kontinuitetsproblem (spelet utspelar sig över en period om en och en halv vecka, men huvudpersonen byter aldrig kläder) växlas med logiska luckor stora nog att husera en långtradare – och borde inte någon upptäckt att huvudpersonen slänger med sitt blonda hår. I.Varje. Filmad. Scen (precis som Gabriel Knight började varje replik med "Uuhhhm" i *The Beast Within*).

Idag har vårt kollektiva medvetna sopat uttrycket "interaktiv film" under mattan sedan länge. Men då, tio år tidigare, var det framtiden. Och för många spelföretag blev det slutet.

Vansinniga produktionskostnader. Otympliga spel. Fokus på teknik snarare än själva berättelsen. Detta var början på en utdragen sänkning av äventyrsgenren i allmänhet – och, därmed, Sierra i synnerhet.

För Ken Williams var det dock samtidigt förverkligandet av en vision han jagat i 15 år.

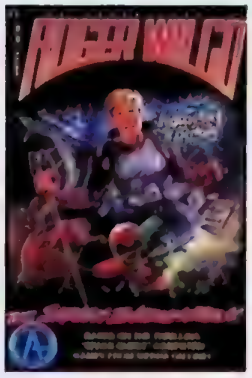
För Adventure Treff berättade han:

– Jag har alltid känt som att vi tillhörde den breda underhållningsindustrin. Vår konkurrens var TV, bio, konserter, en bra bok. Vi var tvungna att vara mer underhållande än en bra film. Den största anledningen till att Sierra växte berodde på att vi utökade industrin, inte genom att slå konkurrenter.

Kanandet inom den nya tekniken fortsatte utför, först med *The Beast Within*, sedan med *Police Quest*-seriens fjärde del,

CAMEOS OCH FEJKOMSLAG

Om det är något som alltid vant synonymt med Sierraspelen så är det mängden av in-jokes man proppade sin programkod med. Flitigast förekommande är såklart Ken Williams, där den vassaste satiren är rollen som Kennywauwau, hövdingen i *Lesuire Suit Larry*-spelen som spelar bowling – med Larry som klot. När Sierra övergav SCI-gränssnittet för den grafiska peka och klicka-varianten – och fick använda riktiga ansikten för karaktärerna – var det vanligt att Sierra-anställda spelade roller i spelen. På konvolutet till det fejkade spelet *Where in the World is Hymie Lipschitz?* var det till exempel Josh Mandel som posade i lösgaddar och brillor. Anledningen: "jag var den ende juden på företaget".



SPACE QUEST SOM SERIETIDNING

Bland all fan fiction med Internetnoveller, hemkodade spel och kortlekar så är det ändå senetidningarna om Roger Wilcos äventyr som är de mest välgjorda. Det gjordes tre nummer av tidningen *The Adventures of Roger Wilco*. Det första numret är helt i färg, de två andra är bara i svartvitt. De finns att läsa i behändiga PDF-format på fansajten http://www.spacequest.net

SJÄLVIRONI – JAVISST!

Det kanske främsta beviset på Sierraknegarnas besatthet att självironisera är kortfilmen *Current Inside Copy*. Det är ett fejkat TV-inslag föreställande ett grävande reportageprogram som CBS 60 Minutes eller Inside Edition. Filmfilen följde med den *Space Quest*-samling – *Collection Series* – som släpptes 1998 och packade alla sex spelen i en box.

Inslaget skildras som en parodi på buffig skjutjärnsjournalistik, där reportern Barry T Smith armbågar sig in i kontorskomplexet för att ställa de anställda mot väggen om Sierra i allmänhet och *Space Quest* i synnerhet.

Hans ansträngningar är inte fruktlösa.

– Scott Murphy... Murphy... är det inte den där vessian som alltid parkerar i handikapprutan, frågar sig Bruce Balfour, utvecklare på rymdprojektet *Outpost*.

Särskilt underhållande är intervjun med företagets försvarsadvokat – som, visar det sig, anställdes enbart för att handha stämningarna mot *Space Quest*-spelen – där hon glatt berättar att de en gång till och med blev stämda av Ken Williams.

Man får heller inte missa rekryteringsscenen, där Crowe och Murphy intervjuar kandidater för en post som utvecklare på *Space Quest*-spelen. Det är rent screwballguld.

EN BITTER SCOTT MURPHY

Hur kom ni på tryne- och mohawk-looken?

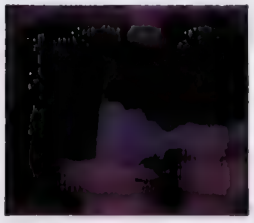
– Det var helt och hållet Marks idé. Jag kom på "Two Guys from Andromeda"-namnet, men han uppfann looken. Han var alltid den mer konstnärlige av oss; på våra maskeradpartyn hade han alltid mest extrem utstyrsel – även om han inte klädde ut sig!

***Space Quest IV* kändes definitivt som ett mörkare kapitel. Var det en spegling av hur ni själva mådde under den perioden?**

– Ja, för tusan. Vi insåg att för varje del i *Space Quest*-serien vi gjorde så kom ledningen på nya sätt att lägga sig i vårt jobb och jävlas med oss. Folket i byggnaden hatade nog livet då, jag tror inte att ledningen skulle ha kunnat sabba saker och ting mer om de verkligen försökte.

Du verkar lite bitter.

– Den grymma verkligheten i spelindustrin är att den styrs av rövhål. Det är en tuff bransch. Om man tänker ge sig in i den skall man nog först se till att man har en suspensoar.



VÅLDTÄKTEN I PHANTASMAGORIA

Phantasmagoria orsakade uppståndelse. Trots sin 17-årsstämpel förbjöds det till exempel i Tyskland och Australien. Men det var inte de många avrättningsscenerna som fick moralisterna att reagera (inte ens scenen där den jättestora yxan gör köttfärs av Adriennes huvud) – utan en sekvens där hennes man, Don, blir besatt av en demon och vill komma till.

Det får han, mer eller mindre utan Adriennes tillstånd.

Frågan är huruvida det hela rör sig om en våldtäkt eller inte. "Sexual Contents/Spousal Abuse" står det på varningsklistermärket på förpackningen. Och spelets skapare, Roberta Williams, har sin egen version:

– Jag kunde ha låtit honom slå henne eller kasta henne i golvet, eller hugga henne, för att visa hur han höll på att slukas av ondskan. Men för att verkligen göra det förståeligt hur den här ondskan påverkade honom, var det mest effektivt att låta det gå ut över själva kärnan i deras förhållande – under en kärleksakt, skrev hon på SierraGamers.coms forum.

Huruvida denna kontrovers snarare ökade försäljningen av spelet kan man bara spekulera kring.

EN NÖJD AL LOWE

Hamnade du någonsin i trubbel på grund av Larrys chauvinism?

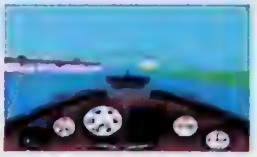
– Bara från folk som aldrig spelade spelen. Alla som någonsin spelat *Larry*-spelen vet att det är han som är måltavlan för de flesta skämten; kvinnorna framstår alltid som kvickare, starkare, smartare, och så vidare

Funderade du aldrig på att göra spel som var lite mörkare?

– Titta på mig – ser jag ut som en dyster snubbe?

Hände det någonsin att du var tvungen att stryka något ur spelen eftersom det var opassande?

– Nej, jag hade fullständig kreativ kontroll när jag jobbade. Plus att jag visste rätt väl var gränsen gick.



DYNAMIX DOMINERADE LUFTRUMMET

1990 genomförde Sierra sitt första uppköp av ett annat spelföretag, det då sex år gamla Dynamix. Under Sierras vakande öga tillverkade man sedan fristående äventyrsspel, som *The Adventures of Willy Beamish*, mörka sci-fi-eposet *Rise of the Dragon* och 20-talsäventyret *Heart of China* – och spelhistoriens bästa flygsimulator *Red Baron* ej att förglömma. Företaget stängdes 2001, då Vivendi Universal omstrukturerade Sierra.

Half Dome-berget från nationalparken Yosemite har alltid vant med i Sierras logotyp, som genomgått en del förändringar genom åren. Uppifrån och ner från årtalen 1979, 1981, 1985, 1994 och slutligen 1998. Den från 1985 är den som vi minns med störst glädje.

Open Season. Nu var Jim Walls borta ur bilden och istället hade Daryl F Gates – den minst sagt kontroversielle polischefen i Los Angeles som bland annat var inblandad i Rodney King-skandalen – tagit över som konsult. Detta ledde till slutet för *Police Quest*. Gates, som varit med och startat Los Angeles specialpolisstyrka SWAT, Special Weapons And Tactics, såg istället till att överföra sina kunskaper inom taktiska operationer till en helt ny spelserie: *SWAT*.

Serien fick dock en trög start, eftersom dess första spel led av samma barnsjuka symtom som de andra titlarna i "interaktiv film"-eran. Det följdes av ett oväntat stifft strategispel, för att sedan löpa fritt i first person shooter-hagen.

Sierra hade nu bestigit sin framgångsmässiga peak.

Härifrån kunde det bara gå utför.

Så Ken Williams sålde.

I juli 1996 beslutade han sig för att låta konglomeratet CUC International köpa Sierra för en summa som låg 90 procent över marknadspriset.

– Efter 20 år som VD för Sierra kände jag att det var dags att dra sig tillbaka. Folk drog i en från alla håll och kanter: aktieägarna krävde bättre marginaler, personalen ville ständigt produktutveckla och förfina, konkurrensen blev allt hårdare. Men om jag vetat hur det hela skulle bli sen hade jag givetvis aldrig sålt.

Williams stannade kvar i ett år efter upphandlingen för att se till att övergången skedde smidigt. Då började han inse vart det barkade hän.

Det började med att företaget mer och mer övergick till rena förläggaruppgifter, snarare än spelutveckling. Efter en fusion bildades företaget Cendant Software och Sierra blev en allt mindre del av den större kakan.

...OCH FALL

Om ni väntar på klyschan om det skrupelfria multinationella bolaget, så kommer det nu.

Kreativ bokföring kallas det.

I juni 1998 redovisade Cendant Software ett nettoresultat på 55 miljoner dollar för räkenskapsåret 1997. I själva verket hade man gjort en förlust på nära 220 miljoner dollar. En granskning av företaget visade att två av företagets absoluta höjdare, Kirk Shelton och Walter Forbes, manipulerat siffrorna för att möta börsens förväntningar på företaget. På så sätt skulle de inblandade behålla aktiens värde, så att de största delägarna fortfarande kunde håva in stora pengar, trots att företaget sjönk ekonomiskt.

Vilket ju var precis vad som hände då skandalen avslöjades: Cendant-aktien föll 75 procent i värde då nyheten kom ut. Investerare landet över förlorade miljardtals dollar.

Som en sista utväg plockade Sierra in sitt alltid vinnande kort för att stabilisera lönsamheten i företaget: Roberta Williams och *King's Quest*.

Det hjälpte inte.

King's Quest VIII: Mask of Eternity bestod till 80 procent av rena actionsekvenser och alla konspirationsteoretiker som någonsin påstått att Lara Croft skulle ligga bakom äventyrsspelens förfall kan alltid plocka fram *Mask of Eternity* som exempel.

Man fäktas mot skelett och zombier och drar i spakar och hoppar över lavaströmmar. Den ursprungliga atmosfären hade vridits ur händerna på Sierra och istället dumpades ännu mer tonårsaction på en redan proppad marknad. Men det var först då en enad spelpresskår kräktes sina besvikelser över spelet som det gick att greppa *King's Quest*-seriens djupt rotade betydelse för en hel generation gamers. "Om inte *King's Quest* får vara heligt, vad finns det då?" är en dogmatiskt retorisk fråga – citerad ur Rosemary Youngs recension på Quandary – där Roberta Williams skapelse framstår som en av spelindustrins få obefläckade måttstockar.

Vansinniga produktionskostnader. Otympliga spel. Fokus på teknik snarare än själva berättelsen. Detta var början på en utdragen sänkning av äventyrsgenren i allmänhet – och, därmed, Sierra i synnerhet.

Men, alltså, inte längre.

"Betrayal at Sierra", som rubriken till en recension lydde – en brittiskt fiffig syftning på Sierras klassiska rollspel, *Betrayal at Krondor*.

Den 20 november 1998 köptes Cendant Software upp av Vivendi, ett konglomerat med 220 000 anställda.

Tre månader senare, 22 februari, en måndag.

Den kallas Black Monday ibland. Scott Murphy kallar den Chainsaw Monday.

Två tredjedelar, ungefär 135 personer, sparkades från Sierra-anläggningen i Oakhurst. Alla framtida spelprojekt – där *Space Quest VII* och *Leisure Suit Larry VIII* var längst gångna – lades ner.

Förutom de personliga tragedierna var det givetvis nådastöten för samhället Oakhurst som i mycket växt upp som lemmarna kring Sierras hjärta.

– Det fanns inga andra jobb än Sierra där, sa Ken Williams till Adventure Treff. De som fick sparken gick arbetslösa i flera år. Dessutom sjönk fastighetspriserna som en sten. De som hade köpt hus i Oakhurst för att jobba på Sierra satt nu där med kåkar som just tappat hälften i värde.

Sierra fortsatte att existera som varumärke, men inte mycket mer än så. Man släppte den tredje delen i *Gabriel Knight*-serien, *Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, samma år och utannonserade samtidigt att det var det sista Sierra-skapade spel man tänkte släppa.

Även om de anställda i Oakhurst inte hade en aning om vad som väntade när de gick till jobbet måndagen den 22 februari, så hade stubinen tänts för länge sedan.

– Alla på Sierra hatade livet när vi satt och gjorde *Space Quest IV*, berättar Scott Murphy. Jag var förmodligen den enda som hade skoj hela tiden – och det var bara för att jag spelade *The Secret of Monkey Island 2* istället för att programmera.

Paret Cole kallade en av de ondskefulla städerna i sin *Quest for Glory*-serie för Raseir, ett välmaskerat anagram för "Sierra".

Al Lowe ville inte ens börja på ett åttonde *Leisure Suit Larry*-spel.

Så chansen att vi i framtiden kommer att se Sierraprodukter med touchen från fornstora dagar känns rätt minial.

Man brukar rentav sätta likhetstecken mellan Sierras och äventyrsgenrens dödsdatum.

Jane Jensen, skaparen av *Gabriel Knight*, skriver i en krönika på The Adrenaline Vault att frågan är felställd. Att säga att äventyrsgenren är död är att säga att folk tröttnat på historieberättande. "Ställ en treårstrend av gnälliga tonåringar mot miljoner år av mänsklig kultur", som hennes liknelse lyder.

Ken Williams definierade problemet i en intervju redan för fem år sen.

– Äventyrsgenren måste återuppfinnas för att lyckas. Att göra samma grej med en ny historia är inte tillräckligt.

Och någonstans var det någon som lyssnade.

David Cage och Quantic Dream gjorde med *Fahrenheit* precis vad Williams efterfrågade. Ett tag var det till och med Sierra som skulle publicera spelet i staterna. Men efter ytterligare omorganisationer var alla personer som stött projektet bortrationaliserade och spelet hamnade hos Atari istället.

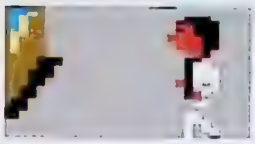
Men *Fahrenheit* gjorde något viktigt – det gläntade på dörren till en förseglad krypa och något som folk trodde var dött och borta. Nu väntar vi bara på vad som ska komma ut.

Döden behöver ju inte vara slutet.

Snarare början. ■

Personlig utveckling

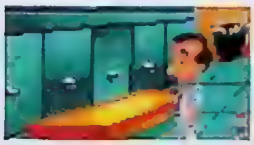
LEISURE SUIT LARRY


Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987)

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places) (1988)

Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals (1989)

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work (1991)


Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out (1993)

Leisure Suit Larry: Love for Sail (1996)

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (2004)

KING'S QUEST

King's Quest (1984)

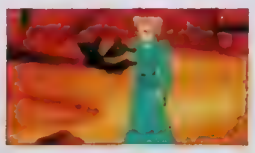
King's Quest II: Romancing the Throne (1985)

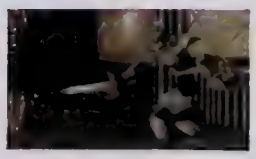
King's Quest III: To Heir is Human (1986)

King's Quest IV: The Perils of Rosella (1988)

King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder (1990)

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)


King's Quest VII: The Princeless Bride (1994)


King's Quest: Mask of Eternity (1998)

POLICE QUEST

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel (1987)

Police Quest 2: The Vengeance (1988)

Police Quest 3: The Kindred (1991)

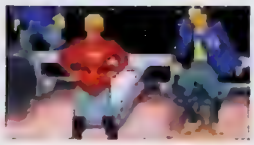
SPACE QUEST

Space Quest: The Sarien Encounter (1986)

Space Quest II:Vohaul's Revenge (1987)

Space Quest III: The Pirates of Pestulon (1989)

Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers (1991)


Space Quest V: The Next Mutation (1993)

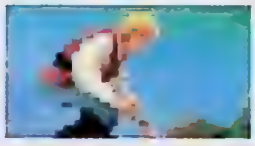
Space Quest 6: Roger Wilco in the Spinal Frontier (1995)

QUEST FOR GLORY

Quest for Glory: So You Want to Be a Hero (1989)

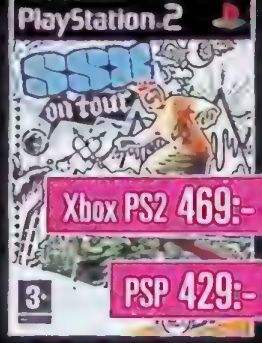
Quest for Glory II: Trial by Fire (1990)

Quest for Glory III: Wages of War (1992)

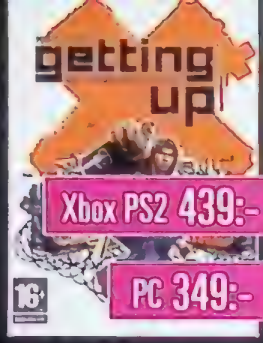

Quest for Glory IV: Shadows of Darkness (1993)

Quest for Glory V: Dragon Fire (1998)

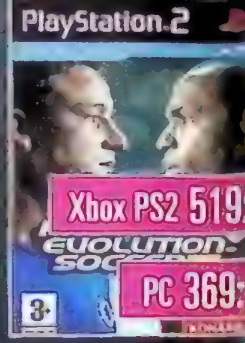
Xbox PS2 469:-
PC 429:-



Xbox PS2 469:-
PSP 429:-



Xbox PS2 439:-
PC 349:-



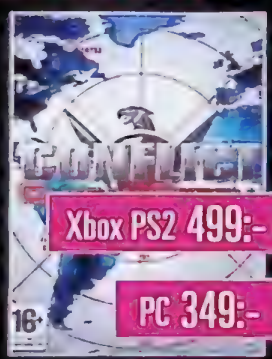
Xbox PS2 519:-
PC 369:-

PSP 479:-

PC 349:-

PSP 499:-

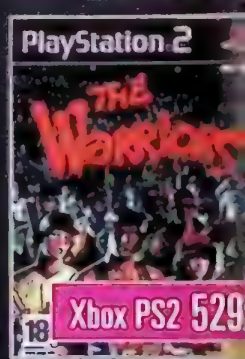
PS2 519:-



Xbox PS2 499:-
PC 349:-

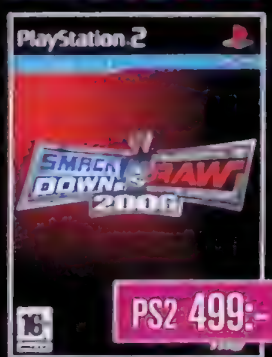
Xbox 199:-

PS2 519:-



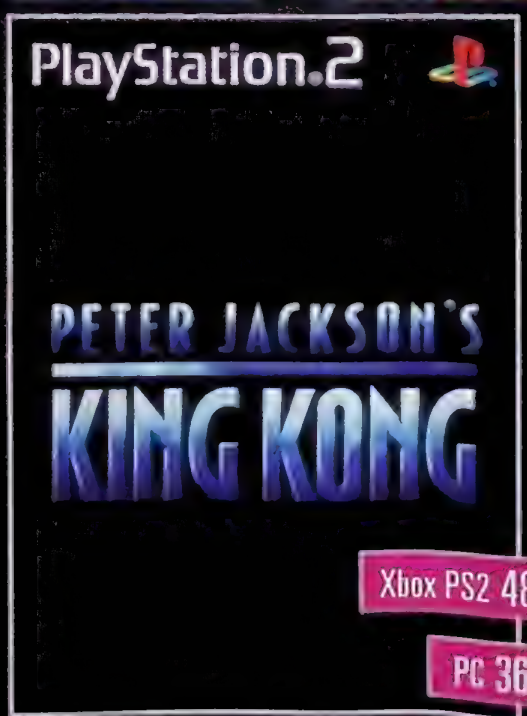
Xbox PS2 529:-

PS2 289:-



PS2 499:-

PS2 469:-



Xbox PS2 489:-
PC 369:-

PS2 519:-

PSP 2490:-

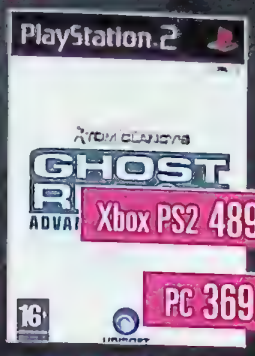
Omslagen är preliminära och kan komma att ändras innan utgivningsdag.

För mer information se **www.computercity.se** eller **www.siba.se**

Priserna inkluderar i vissa fall en förhandsbokningsbonus och gäller endast vid förhandsbokning på internet. Mer information när du bokar.

till rätt pris.

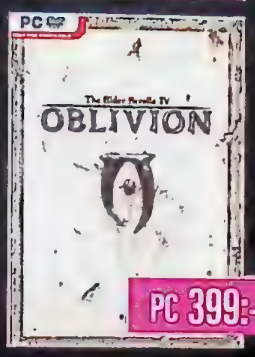
PC 279:-



Xbox PS2 489:-

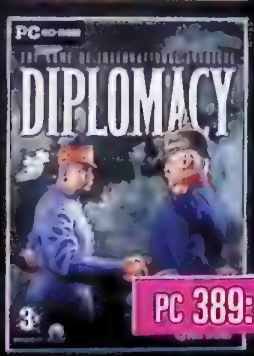
PC 369:-

Xbox PS2 429:-

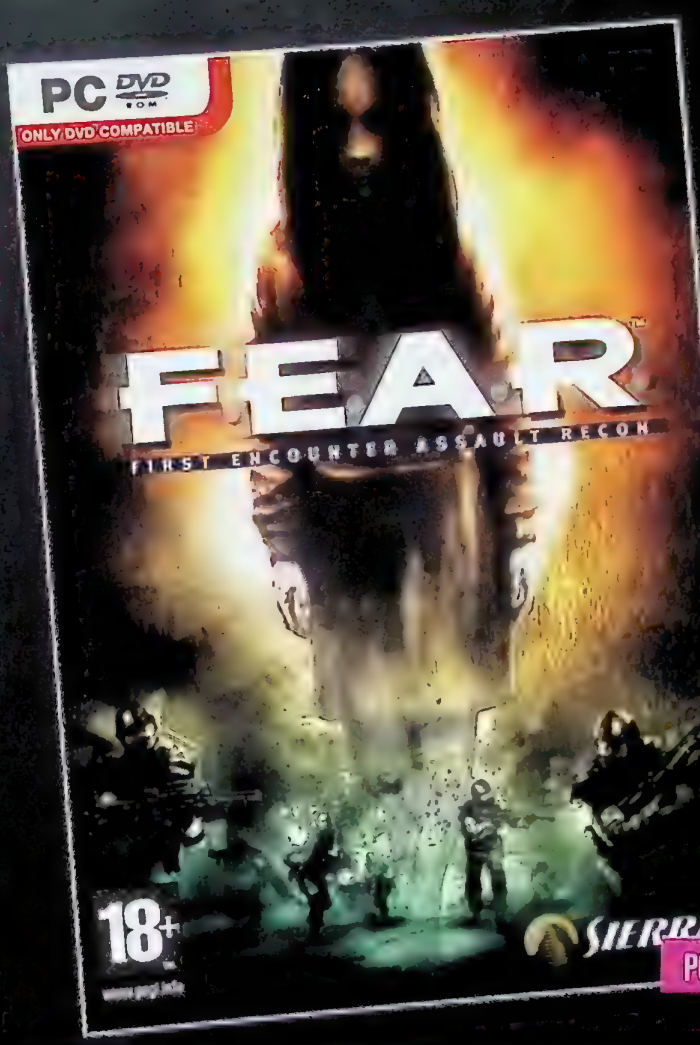


PC 399:-

PC 389:-



PC 389:-

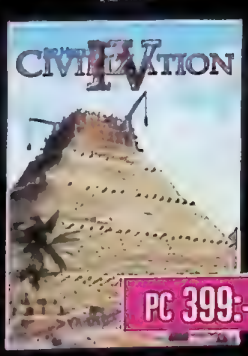


PC 359:-

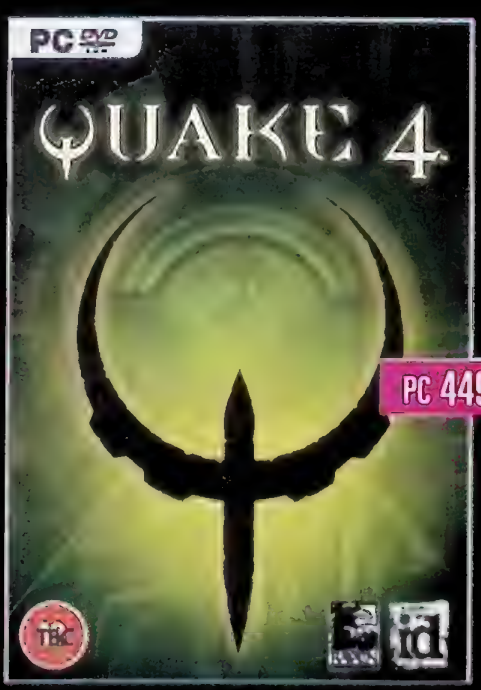
Xbox PS2 389:-

Xbox PS2 529:-

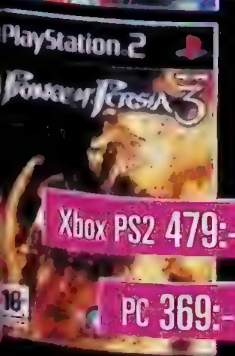
PC 449:-



PC 399:-



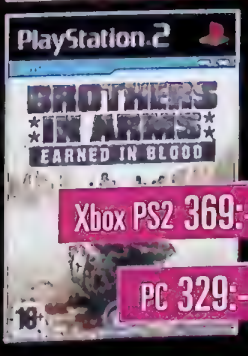
PC 449:-



Xbox PS2 479:-

PC 369:-

PC 449:-



Xbox PS2 369:-

PC 329:-

Hos oss får du råd

siba

TANDY'S COMPUTER City SUPERCENTER

FULLTRÄFFAR

Lucasarts har gjort 14 äventyrsspel. Alla har blivit klassiker och alla äventyrare har sin egen favorit. Det här är vår kärleksförklaring till en osannolik svit av underverk.

MANIAC MANSION

FORMAT: C64/AMIGA/PC/NES
UTGIVNINGSÅR: 1988

Med ungdomsgäng-som-ska-rädda-hjältens-flickvän-från-undercoverutomjordingar-simulatorn *Maniac Mansion* byggde Lucasfilm, som de hette på den tiden, det grundläggande pålverk som hela peka och klicka-nischen skulle komma att vila på. Det visste ni redan. Vad som är betydligt mindre känt är att de även lyckades ge ett framgångsrusigt Nintendo stora moralskälvan, fem år före *Mortal Kombat*. *Maniac Mansion* var ett spel som sin naiva utstrålning till trots till stor del levde på sin morbida humor. Ramhandlingen var som ett makabert hemma hos-reportage i den dysfunktionella familjen Edisons residens.

I det blodsprejade köket kunde man till exempel plocka på sig en kladdig motorsåg, stjäla knivar och micra hamstrar. Om man var riktigt finurlig gick det till och med att ta livet av alla tre barnen i ens party. Sedan fick man styra dem från deras gravar. (ÖPPNA, DÖRR. "Jag når inte dörren!")

I en artikel för elektronikbibeln Wired (http://www.crockford.com/wrrrld/maniac.html) listade dåvarande Lucasarts-konvertören Douglas Crockford en serie punkter som Nintendo ville ha bortretuscherade ur NES-versionen av spelet. Den ena löjligare än den andra: ett arkadspel som stod och rostade i ett rum i PC-versionen fick inte heta "Kill Thrill" (en märklig parallell till kontroverserna kring färdiga men förbjudna Playstation-splattret *Thrill Kill* tio år senare). Ersättningsnamnet "Muff Diver" uppfattades som sexuellt explicit och byttes till slut ut mot "Tuna Diver". Halvmumifierade sjuksköterskan Ednas obetalbart kåtflåsiga kommentarer när hon låser in en fångad unge i fängelsehålan hör till saxens sorgligare offer: "I should have tied you to my bed, cutie" – eller, om ungen ifråga var en tjej: "You're lucky you aren't a boy". ***Alfred Holmgren***

Klassikern: Att man kunde stoppa Weird Eds hamster i micron. (Vruuuum... SPLATT.) Fast i den europeiska NES-versionen var scenen plötsligt bortklippt. Exploderande sällskapsdjur har ju aldrig gått hem i Europa på samma sätt som det gjort i USA.

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

FORMAT: C64/AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1988

Satiren ligger tung över Lucasarts skönast titulerade äventyrsspel. I öppningsscenen får sig skvallerpressen en känga – wannabejournalisten Zachary (eller Zak) ska ut och leta efter UFO:n och tvåhövdade ekorrar att skriva om i sin blaska, The National Inquisitor. Både den tvåhövdade ekorren och den utomjordiska invasionen visar sig vara högst verkliga – även om ekorren tyvärr bankas ihjäl av Zak medelst en torr limpa.

Utomjordingarna, då? De har tagit över den amerikanska motsvarigheten till gamla tiders Televerket som täckmantel (därav den dåliga servicen) och planerar att använda sin fördumningsstråle på hela mänskligheten.

En intrikat story följer, där du måste växla mellan inte mindre än fyra olika karaktärer och resa till jordens alla hörn, plus ta en tripp till Mars. På resan bjuds du på några av Lucasarts vassaste skämt och knäppaste idéer.

Zak McKracken and the Alien Mindbenders är ett nyckfullt virrvarrverk från ett ungt och hungrigt gäng som inte hade tid att tänka efter riktigt vad de gjorde. En del människor sägs till och med ha blivit så förtjusta i det att de plockat sitt spel-alias (ZAK) därifrån. ***Tommy Rydling***

Klassikern: När man i Katmandu byter sinne med en jak (bara för att det går) och spenderar några minuter med att idissla gräs.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

FORMAT: AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1989

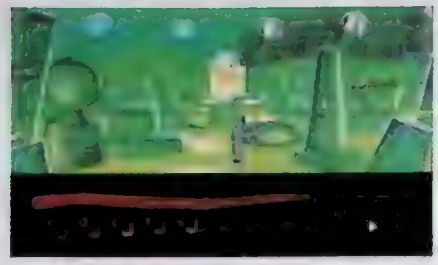
Att göra ett peka och klicka-spel av Indiana Jones kanske bästa och mest mångfasetterade rulle – det kan väl aldrig gå vägen? Svar: jo. Både humor och action från filmen är intakt. Den som har sett filmen ler glatt åt de många beröringspunkterna, men det funkar precis lika bra att tråckla sig igenom det nazistsvärmande slottet Brunwald utan att vara någon Indy-aficionado.

Indy är en mångsidig snubbe – det har Lucasarts verkligen greppat. Därför finns det nästan alltid minst två sätt att lösa ett problem på. Ofta tre. Och ville man få fulla IQ-poäng (Indy Quotient Points) gällde det att spela om spelet flera gånger och prova alla lösningar.

Äventyrsstämningen var grym, och när Indy svingade sin piska till den klassiska fanfaren knöt man näven i skyn och trallade med. Att spelet led av en stor underjordisk labyrint fick man väl köpa, eftersom det inte hade hunnit bli nittiotal än.
Tommy Rydling

Klassikern: När man utklädd till nazist får Adolf Hitler att signera sitt falska pass så att man får fri lejd genom hela Berlin. Ha ha, Hitler var verkligen dum!

LOOM
FORMAT: AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1990

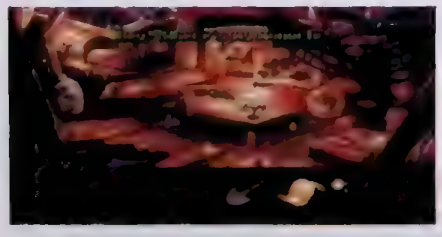


Loom är kort, linjärt och lättspelat men har en story som gör att man förlåter det alla små fel. I detta underbart stämningsfulla äventyr behöver man inte bry sig om att plocka upp varenda liten pryl, och man kan aldrig dö eller fastna. Istället färdas man, som den 17-årige vävaren Bobbin Threadbare, genom en förunderlig värld där musik bokstavligt talat är magi. Din bys äldste förvandlas till svanar och försvinner, och det är upp till dig att ta reda på varför och försöka rädda dem – och världen.

Längs vägen stöter du på naturfenomen, vävstolar och drakar, och alla använder de sig av magi på något sätt. Lyssna till deras melodi så kommer du att kunna använda dig av den längre fram, och i en suveränt listig twist också vända på melodier för att åstadkomma det motsatta resultatet. Det här är inte ett spel som frustrerar, utan ett spel som får dig att känna dig som en barnsligt oskyldig upptäckare, och stimulerar dig till intelligenta lösningar. ***Mats Nylund***

Klassikern: En ung pojke dör på grund av dig. När du längre fram får förmågan att återuppliva honom är det svårt att inte fälla en tår av lycka.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
FORMAT: AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1990



Till trolska reggaerytmer och den klassiska öppningsrepliken "My name's Guybrush Threepwood, and I want to be a pirate!" börjar ett av världens mest älskade – och väldesignade – äventyrsspel.

Lucasarts hade haft fyra spel på sig att finputsa både spelmekanik, grafik och humor. Resultatet blev *The Secret of Monkey Island* – deras kanske finaste ögonblick. På många sätt var det här det perfekta äventyrsspelet som alla senare skulle komma att liknas vid och inget kunde mäta sig med. Äventyrsgenrens död började på så vis redan här.

Guybrush Threepwood själv är en av spelvärldens charmigaste figurer. Med sin pojkaktiga naivitet och romantiska dröm om att bli pirat talade han till något grundläggande hos alla fjuniga gamers i yngre tonåren.

Många inslag i spelet blev klassiker över en natt. Som den geniala förolämpningsfäktningen. Vem som vann svärdsduellerna avgjordes inte genom vem som var bäst på att hantera sitt svärd, utan vem som förolämpade den andre mest. Klockrent. ***Tommy Rydling***

Klassikern: När man lurar kannibalerna på Monkey Island att man ser en trehövdad apa. Andra gången man försöker går de inte på tricket – men märkligt nog dyker faktiskt en trehövdad apa upp och mumsar i sig en banan!

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
FORMAT: AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1991

Ett fullkomligt sagolikt äventyr som träffade mig i hjärtat likt en kanonkula från Amor. När Guybrush återvänder är han lite av en rutinerad äventyrare, vilket inte minst det nyodlade skägget vittnar om. Hans pirat-CV har ju gått igenom en saftig uppdatering sedan sist – att spöa LeChuck är ju lite av en merit, och han drar sig inte direkt för att skryta om det, även om få tror honom. Att förbli död är dock inte LeChucks starka sida och det ska Guybrush naturligtvis få erfara. Igen.

Atmosfären är ljuvligt levande. De handmålade bakgrunderna är helt makalösa och musiken är omöjligt skön. Man vill inget hellre än att flytta in i datorn och fortsätta sitt liv där som pirat. Leta efter skatter som är markerade med stora "X", mickla med märkliga voodooformler och delta i supartävlingar med alkoholfri grogg. Här är ingenting någonsin cyniskt eller bittert. Humorn är lika varm som öarna äventyret utspelar sig på, och man vill att spelet aldrig ska ta slut. ***Tommy Preger***

Klassikern: När man stjäl kartritaren Wallys monokel. Jag kommer aldrig att sluta ha dåligt samvete.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
FORMAT: AMIGA/PC
UTGIVNINGSÅR: 1992

Det kallas i folkmun för *Indy IV* och är Lucasarts kanske bäst regisserade och mest förbisedda äventyrsspel genom tiderna. Replikerna och karaktärerna sitter som smäckar och äventyret slingrar sig likt en boa genom djungeln.

För alla som spelade det då det begav sig var det ett mysterium varför spelet aldrig överfördes till film. Uppenbart var det ju tillräckligt genomarbetat för att hålla till och med på vita duken.

För alla som någon gång fantiserat om det sjunkna riket Atlantis kändes det som att man själv upptäckte det när man med hjälp av Indy, hans förtjusande kollega Sophia samt Platons gamla anteckningsbok slutligen fann den hemliga ingången till den mytomspunna staden.

Nu talas det om en ny Indy-film som ska gå upp på biograferna under 2007. Den lär ha svårt att slå *Fate of Atlantis* på fingrarna. ***Tommy Rydling***

Klassikern: När Indy och Sophia står tillsammans på ubåten och ser hur Atlantis sjunker – igen. Solnedgång i havet följd av romantisk matinékyss. The End.

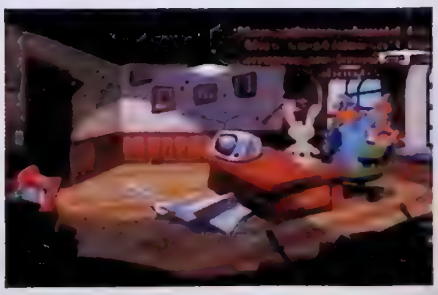
DAY OF THE TENTACLE
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1993

Den ondaste, och roligaste, spelskurken genom tiderna är en avfallsbälgande, gredelin sugkoppstentakel med neurosedynarmar. Och spejsade Laverne, den gravt koffeiniserade doktor Fred, rockerslackern Hoagie och Fredrik Strage smart castad som übernörden Bernard utgör ett persongalleri tecknat med sådan karikatyrisk skärpa, humor och kärlek att man bara kan flina välsignat.

Vi är tillbaka i "The Maniac Mansion" och den här gången är allt snyggare, roligare och bättre. Spelet slösar med inspirerade pussel som om det var på det klara med att äventyrsgenren stod inför ättestupan och det inte fanns någon som helst anledning att spara något till senare. Det är ett exempel på när manus, art direction och gameplay klaffar lika tajt som en surströmmingsklämma och ger en helhet som är bra mycket större än de enskilda delarna. Och då ska vi hålla i åtanke att i stort sett varenda detalj i sig är perfekt. ***Sam Sundberg***

Klassikern: När Laverne äntligen kan slinka i sin tentakelförklädnad som hon fått genom att hon, i framtiden, hittat en anatomiritning hos tentakeldoktorn, skickat den tillbaka till 1700-talet där Hoagie smusslat in den bland skisserna till USA:s flagga, vilket gjort att flaggan hos Laverne förvandlats från stjärnbaneret till en chic, randig strut.

SAM & MAX HIT THE ROAD
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1993



Självmordsfrekvensen bland äventyrs-aficionados steg dramatiskt i början av mars 2004. Det var i slutet av en mörk, prövande vinter, och när Lucasarts plötsligt tillkännagav att de ställt in den efterlängtade uppföljaren till *Sam & Max Hit The Road* kändes världen omöjlig att uthärda för många bräckliga själar. *Sam & Max Hit the Road* är en roadmovie utan hyfs och hämningar, där uppdraget att återföra en förrymd snöman och en kidnappad girafflicka till cirkusen snart – på bästa noirmanér – förvandlas till en kamp för att rädda dem från en ondskefull countrysångare. Det är inte den allra solidaste storyn i ett Lucasartsspel och det har inte de allra fyndigaste pusslen. Men vi snackar hård konkurrens. Och det är svårt att inte fängslas av duons dysfunktionella personkemi och tragiska livsöden. Efter debaclet med *Sam & Max: Freelance Police* gick något snett mellan dem och de gick skilda vägar. Sam jobbar nu som säkerhetsvakt i ett köpcentrum i Philadelphia och Max sägs

senast på en audition för en roll i Happy Tree Friends. Han ska, enligt en källa på Mondo Media, ha uppträtt "härjat och oregerligt". ***Sam Sundberg***

Klassikern: När det avslöjas att snömannen inte rövat bort giraffflickan, utan att hon uppvaktade honom där han stod infrusen i sitt isblock, och de förälskade tu rymde från cirkusen tillsammans.

THE DIG
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1995

The Dig bygger på ett koncept av Steven Spielberg och var i utveckling i 6 år innan det till slut stod där i butikshyllan, redo att inhandlas för pengar från månader av veckopengssparande.

Storyn är välgjord sci-fi och innehåller mycket alienteknologi, mystiska händelser och vackra, spännande platser att utforska. Ett astronautteam skickas till en asteroid som är på väg mot jorden. Asteroiden visar sig vara ett rymdskepp, som tar dem med till sitt hem-solsystem och de landar på den till synes öde planeten Cocytus, varpå de måste ta sig hem. Även om stämningen i ord, ljud och bild är fenomenal så är det tempot, det väl avvägda tempot, som gör *The Dig* till en höjdare i min bok. Man har lyckats leverera lagom delar lugnt utforskande, dialog, möten med den "närvarande frånvaron" av planetens invånare och fullfjädrad aliendramatik. *The Dig* är ett spännande spel med lugn och värdighet. Samtidigt kan man utläsa något om mänsklig natur, beroende och svek. Om man vill, det är aldrig moraliserande. Slutet är måhända en smula sentimentalt, men resan dit är underbar.
Gisela Jönsson

Klassikern: När Ludger Brink, som dött men återupplivats, fastnat med armen i berget och föreslår att man tuggar av hans arm så att han kan komma loss. Ew!

FULL THROTTLE
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1995

Kompromisslöshet. Jag älskar Ben för att han vägrar hänge sig åt typiska speluppdrag där man måste hämta det ena och det andra, leka MacGyver för att få fram en tredje pryl, för att sedan lura någon på det man är ute efter. I Bens värld är det smockan som hänger i luften när han inte får det han vill. Ponera att du går in i en bikerbar, någon har stulit nyckeln till din motorcykel. Du frågar om någon vet någonting och bartendern ber dig dra åt helsike. Du sväljer stoltheten och smyger därifrån.

Eller så kan du göra som Ben. "You know what would look good on you?" "The Bar." Boom. Smack. Nyckeln ligger i din ficka och du har fått en hel del information på köpet.

Ben vill bara njuta av livet och köra motorcykel med Polecats-gänget. Att han dras in i en härva där vännen, tillika VD:n för världens enda kvarvarande motorcykelfabrik mördas är bara olyckligt. Olyckligt för mördaren det vill säga, för ingen retar upp Ben utan att betala dyrt för det. Och Ben är förbannad. ***Naseer Alkhouri***

Klassikern: Introt med en lycklig Ben på sin motorcykel med ackompanjemang av bikerbandet The Gone Jackals.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1997

Redan i första kapitlet lyckas Guybrush spränga LeChucks spökskepp, rädda dagen och fria till flickan. Elaines karl är dock otursförföljd till max eftersom ringen han trär på hennes finger visar sig vara förbannad och förvandlar henne till guld.

Efter en väl placerad panikattack tar sig Guybrush runt på Plunder Island och försöker bryta förbannelsen. Det är lättare sagt än gjort när man heter Guybrush Threepwood och tvingas tampas med en dödskalle, ondare än den ondaste av dörrstoppar, vid namn Murray.

Murray, som egentligen bara är en birollsinnehavare av låg rang, stjäl en hel del av Guybrushs stjärnglans med ondskefulla citat som "I am Murray, the invincible demonic skull" och planerar att ta över världen.

Nåja. Vi får i alla fall följa med tillbaka till Monkey Island, åka spöktåg i LeChucks ondskefulla nöjespark, mata en vulkan med ost och uppleva Guybrushs barndom. Och, kanske läskigast och klantigast av allt, så släpper Guybrush lös Stan i världen igen. Öronproppar på. Och torka bort det där nöjda leendet. ***Jonas Högberg***

Klassikern: Iklädd ett tofublock infiltrerar Guybrush fruktindianernas ceremoni då en fruktdocka ska offras till vulkanen.

GRIM FANDANGO
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1998

Döden. Många tror att himlen står på tur eller det stora svarta intet. De har lyckligtvis fel. När du dör kommer du till de dödas land. Din resebyrå ser sedan till att du transporteras vidare till den nionde nivån där du uppnår frid, harmoni och lycka. Om du levt ett perfekt liv, det vill säga.

Många har den otäcka ovanan att inte göra det. Manny Calavera är en av dem (oss). Han jobbar på resebyrån för att betala av synderna han begick på moder jord. Ofta är hans kunder drägg och bidrar inte mycket till hans avbetalning, men så en vacker dag genom en lycksam miss (läs: som han lurat till sig) i postsystemet får han Mercedes som kund. Mercedes, den vackra, sköna, renhjärtade kvinnan. Hennes lott är en biljett till våning nio på studs, men som så ofta när vackra kvinnoskelett och hjärtan-framför-ögonen-på-hjälten blandas samman brukar märkliga saker hända.

Manny dras in i konspirationer och revolutioner som för honom på en tur genom de dödas land, sökandes efter kärlek och svar. Han blir nattklubbsägare i hamnstaden Rubacava och kapten på ett fartyg. Hans vän, demonen Glottis, kör trimmade bulldozerbilar och spelar piano för oss på fritiden. Det är en resa med ett alldeles eget tempo. Vem vill inte hinna med att satsa på kattkapplöpningarna, lyssna på spoken word-poesi och utforska havets botten? ***Jonas Högberg***

Klassikern: Lolas hädangång i fyrhuset. Hon har blivit "sprouted" – skjuten med en blompistol – när Manny hittar henne och blir övervuxen av vackra blå blommor. När hon dör blåser en vind bort blommorna ut över vattnet.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 2000

Efter att ha begravt LeChuck under sin nöjespark på Monkey Island fick Guybrush Threepwood äntligen sin Elaine och gav sig av på smekmånad.

Och kanske kände både Guybrush och *Monkey Island*-serien sig mätt när de återvände i *Escape from Monkey Island*. Effekterna från smekmånaden visade sig vara svårsmälta. Den sköna tecknade stilen från *The Curse of Monkey Island* byttes ut mot en polygonskrud som måhända målade upp fina landskap men fick Guybrush själv att se ut att ha lidit av lite väl många äktenskapliga knogmackor från sin käresta under smekmånaden.

Tillbaka på Mêlée Island upptäcker det saltstänkta piratparet att mången oreda har drabbat ön. Elaine är dödförklarad, en viss Charles L. Charles har tagit över guvernörskapet och en mystisk entreprenör har muterat förolämpningsfäktningen och utmanar öns pirater på olika sorters förolämpningsdueller med knäckande säkerhet.

Det blir en förhållandevis vild apjakt på Den ultimata förolämpningen och alla gamla goda karaktärer dyker självklart upp för påbackning men det syns och känns att Guybrush börjar tappa tempo. Och sedan dess har Lucasarts inte gjort något mer äventyrsspel. ***Jonas Högberg***

Mest minnesvärda ögonblick: Den gigantiska aproboten som man måste besegra i bästa *Mortal Kombat*-stil.

Udda original

Några av spelhistoriens knäppaste och mest minnesvärda karaktärer kommer från amerikanska Lucasarts äventyrsfabrik. Vi presenterar de tio skönaste typerna vi aldrig glömmer. TEXT_ KRISTOFER AHLSTRÖM

1. Stan the Salesman
2. Den lila tentakeln
3. Glottis
4. Adrian Ripburger
5. Chuck the Plant
6. Murray
7. Bernard
8. Max
9. Guvernör Phatt
10. Zachary McKracken

TOPP 10

ZACHARY MCKRACKEN
(Zak McKracken and the Alien Mindbenders)

10 En gång i tiden var George Lucas ett namn som fick folk att falla till knä. Han kunde inte göra fel, helt enkelt. Så när George Lucas sportade en tröja med Zak McKracken-motiv var det bara att kapitulera. Zak var skiten.

Framförallt måste man förundras över att en hjälte från 1987 kan vara så extremaktuell idag, nästan 20 år senare. För om vi ska titta på hur verkligheten ser ut idag så verkar Zaks teori – att utomjordingar sakta men säkert fördummar jordens befolkning – rätt vattentät. Dessutom har han varit på Mars och hängt med Elvis i en Rymd-Cadillac. Det är rätt så jävla far out, dude.

GUVERNÖR PHATT
(Monkey Island II: LeChuck's Revenge)

9 Han heter Phatt i efternamn. Han är så tjock att han måste ligga ner hela tiden. Han är tjock och äter hela tiden. Eller, rättare sagt, varje gång det ringer i en klocka öppnar han munnen, så att det sprutar ner flytande föda i halsen på honom från tre olika rör. Han är verkligen jättetjock!

MAX
(Sam & Max Hit the Road)

8 Den lilla vita kaninen hoppar på mannen i rännstenen. Gång på gång, upp och ner.

Hopp, hopp, hopp. "Why... won't you... just... die", skriker kaninen mellan stompningarna.

Det är en fruktansvärt brutal scen, det är Joe Pesci i kaninöron, det är det lilla man sett från vad som visats av *Sam & Max: Freelance Police*, spelet som får miljoner äventyrsanhängare att gråta blod vid blotta tanken.

Max är den ADHD-skadade, psykotiska vita kaninen i tecknaren Steve Purcells nihilistiska serier om det omaka snutparet. Det är han som ställer relevanta frågor som "Does this mean we get to kick some puppy-white mad scientist butt" och "Does it involve wanton destruction?"

Men Max mörka världsbild representeras bäst i scenen där deckarkollegan Sam håller en tickande bomb i händerna och frågar sin partner vad han ska göra med den.

Svaret?

"Just throw it out the window, there's nothing but strangers out there".

BERNARD
(Maniac Mansion/Day of the Tentacle)

7 Blunda. Försök för ditt inre manifestera fram sinnesbilden av en tvättäkta nörd.

Såja, ett par bakelitbrillor, byxlinningen kring armhålorna, just det, vattenkammad sidbena och bläckpennor i bröstfickan.

Öppna ögonen. Spela *Day of the Tentacle*.

Om du gjorde rätt ska din psykiska figur nu ha fått fysisk manifestation i Bernard Bernoulli, en av hjältarna i de båda *Maniac Mansion*-spelen.

Bernard är som sagt arketypen för plugghästen som tjackar kläder på K-Mart och tapetserar väggarna med USS Enterprise-posters.

Men skenet kan bedra. Under Poindexter-fasaden gömmer sig en kompromisslös doer med hårda nypor. Efter att ha knuffat Edna nedför trapporna i *Day of the Tentacle* kommenterar han det hela med ett torrt "You know what they say: to save the world, you have to push a few old ladies down the stairs".

MURRAY
(The Curse of Monkey Island)

6 Det man inte har i benen får man ha i huvudet, brukar man säga. För Murray, den demoniska dödskallen, är det bokstavligt talat.

På många sätt är Murray symbolen för hur en stark vilja och positivt tänkande kan besegra omständigheternas hinder. När Guybrush punkterar hans storslagna vision om att marschera in genom helvetets portar, svarar Murray att han istället kommer att rulla in genom dem.

Han är bara ett kranium utan underrede, men det stoppar inte hans planer på världsherravälde. Och om de uppblåsta barytonmonologerna om ett demoniskt styre påminner om den lila tentakeln från *Day of the Tentacle* (se plats 2) är det inte så konstigt – de dubbas båda av röstskådisen Denny Delk.

Men Murrays strävan efter världsstyre kan vara närmre än man tror – på nätet samlar sajten Murray's Undead Army själar för att kunna uppbåda en armé. Och i Brasilien finns tuggummiförpackningar med Murray-klistermärken.

Alla revolutioner börjar någonstans.

CHUCK THE PLANT
(Diverse)

5 Chuck the Plant är den figur som förekommer i flest av Lucasarts äventyrsspel – utan att ha någon funktion över huvud taget! Det är en vanlig krukväxt vars enda existensberättigande är ett förmodat internskämt bland spelmakarna på företaget.

Chuck the Plants första framträdande är i *Maniac Mansion*. Han står på en hylla i biblioteket – i princip en red herring – men om man för pekaren över honom står det "Chuck". Chuck dyker sedan upp i *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* och uppföljaren till *Maniac Mansion – Day of the Tentacle* – som en muterad kaktus. Dessutom förekommer han i de två äventyrsspel som bygger på Indiana Jones och var troligtvis även inspirationen till dopet av Guybrushs odödlige piratbror, LeChuck.

Även om någon officiell förklaring till namnet aldrig lämnats så ryktas det om att det ska ha varit en anställd på Lucasarts som tjatat om att få någon av karaktärerna döpt efter sig.

Det fick han. Som kruka.

ADRIAN RIPBURGER
(Full Throttle)

4 Mark Hamill kommer alltid att vara Luke Skywalker, oavsett hur många tecknade filmer, TV-spel eller keffa Jan Guillou-filmatiseringar han är med i.

Men faktum är att rollen som Adrian Ripburger, den grånade företagshajen och vice VD:n för Corley Motors, i min bok alltid kommer att överskugga alla luftorkade frippor i världen.

Ripburger är den typen av lågmäld sadist som är som klippt och skuren för skurkrollen i valfri Bond-rulle. När han medvetet pajar kontrollerna på det störtande vinglösa flygplanet och protagonisten, Ben, förfärat utbrister: "You're gonna get us all killed!" svarar Ripburger med den isande piksnärten: "Ben, don't ruin the ending".

GLOTTIS
(Grim Fandango)

3 Art deco-3D, film noir, mexikansk dödsdyrkan – och en tvåhundra kilos orange flodhäst med eldröd quiff som låter "brrrrrrm" när han får köra bil (med en 8-ball som växelspaksknopp!)

Glottis är det som Bruce Springsteen kallar "born to run".

Eller, som han presenterar sig själv: "I am an elemental spirit summoned up from the Land of the Dead itself and given one purpose, one skill, one desire... TO DRIVE." Jag önskar att jag hade fler ord. Men det behövs inte.

DEN LILA TENTAKELN
(Maniac Mansion/Day of the Tentacle)

2 Försök inte det här hemma, kids – att dricka radioaktivt avfall är bara för proffs. I fallet med den lila tentakeln – en av Dr Freds skapelser från *Maniac Mansion* – resulterar det i ett par armar och ett storhetsvansinne som bara kan tangeras av världshistoriens maktgirigaste diktatorer.

Den lila tentakeln är givetvis så rolig eftersom han förkroppsligar – om än i stumpform – alla klassiska features en ondskefull maktutövare måste besitta, högtravande lingo och exponentiellt växande hybris inkluderat.

Detta gör den lila tentakeln till den ultimata nördsymbolen – en förbisedd bifigur som växer ur sin gamla roll och när drömmar om världsdominans – och den som vill dammsuga nätet hittar såväl cosplayers som legostatyer förestallande den extremitetförsedda struten.

"I feel like I could take on the world!" som han själv utbrister självsäkert, medan hans forntida kumpan, den gröna tentakeln, bävar i bakgrunden.

STAN THE SALESMAN
(Monkey Island 1–4)

1 Satir är som allra bäst när den tjänar det simplaste av syften: hämnd. För alla som någonsin hamnat i klorna hos telemarketing, för alla som hållit sig fast för brinnande livet under en bilförsäljares stormiga munväder: den här är för er.

Scenen där man i *Monkey Island 2* spikar igen kistan med en instängd Stan är ren och skär terapi.

Stan är, med sitt oljehalkiga pladder och ivrigt yviga gester, en grotesk parodi på alla slicka säljsnubbar som någonsin korsat din väg.

Med en flugviktares lätthet sidsteppar han runt alla motargument och dränker dig i en svada av självsäker försäljningsretorik. Som varje samvetslös huckster vägrar han att erkänna – eller ens inse – sina egna tillkortakommanden eller felaktigheter.

Stan är – tillsammans med The Voodoo Lady – den enda birollsinnehavaren som dyker upp i alla fyra spelen. Han är dessutom beviset för att allt går att sälja med mördande reklam: det spelar ingen roll vilken kompetens eller utbildning du har, med ett välsmort munläder kan du ta dig an vilken bransch som helst.

I det första *Monkey Island*-spelet är Stan en båtförsäljare. I *LeChuck's Revenge* är han, som sagt, mångfaldig av begagnade likkistor. I *The Curse of Monkey Island* säljer han livförsäkringar – och blir blåst av Guybrush när denne fejkar sin egen död för att komma åt nämnda försäkring. Och i den sista *Monkey Island*-titeln jobbar han med att kränga – du gissade rätt – andelslägenheter.

Stan symboliserar på samma gång entreprenörskapets framåtanda och baksidan av kallhamrad kapitalism. Så sambidigt som han är en frisk fläkt kan man inte låta bli att ge sitt bifall när den grovhuggne LeChuck i första spelet ger honom en dagsedel som slungar honom i en omloppsbana han inte lämnar förrän han dyker upp på Booty Island i nästa del.

Hämnd var ordet.

NORSKT NYTÄNKANDE

Storyn är allt för äventyrs-auteuren Ragnar Tørnquist. Men för att kunna berätta den måste han återuppfinna mediet. Så när uppföljaren till hans hyllade saga The Longest Journey släpps vid årsskiftet har den en sprillans ny outfit. TEXT_SAM SUNDBERG

Det är upplopp på Oslos gator. Utvecklarteamet jagas som djur ut ur Funcombyggnaden och hetsas genom stadens gatunät nerför Karl Johan av en folkmassa ilsken som en bisvärm. Mobben hinner slutligen ifatt spelutvecklarna och hänger upp dem i rep för allmän bespottan, och det är först när han dinglar där, hjälplös och förnedrad, som han hör vad pöbeln skanderar:

– *Point and click! Point and click!*

Ragnar Tørnquist är "game director" på spelhuset Funcom och proffs på fantasiscenarion. Det här gäller mottagandet när *Dreamfall* släpps i vinter. Spelet är en uppföljare till *The Longest Journey* som blev en massiv succé hos peka och klicka-traditionalisterna när det släpptes 2000. Inte nog med att spelet hyllades av kritikerna, det var också en kommersiell framgång, särskilt med tanke på att det tillhörde en genre som redan på den tiden checkat in på ålderdomshem. *Dreamfall* utvecklas till både Xbox och PC, är i full 3D, innehåller action och gör ingen hemlighet av att det siktar på att nå en bredare publik än vad föregångaren gjorde. Det är sånt som sticker i ögonen på hardcoreäventyrare.

– Vi har fått väldigt mycket kritik för att *Dreamfall* inte är point and click, och även för att det inte är 2D. Många anser att 3D är alltför radikalt.

Ragnar Tørnquist låter uppriktigt bekymrad. Inte för spelets mottagande utan för delar av målgruppens sinnestillstånd.

– Det kommer att finnas de som hatar *Dreamfall* för att det är 3D och direktkontroll, men det visar bara att hardcoreäventyrarna är fast i forntiden och inte vill framåt, konstaterar han lakoniskt på telefon från Oslo.

Lynchmobben är bara en av hans fantasier. En annan är att *Dreamfall* tas emot med öppna armar, säljer bra och hjälper till att daska liv i äventyrsgenren. Det är målet som hägrar när teamet nu fokustestar, fixar till filmsekvenser, skriver om dialoger, justerar animationer och gnuggar allt vad de kan med nollnollans sandpapper för att få allt snyggt och lent. Medan *The Longest Journey* köpte genrens konventioner och försökte göra det bästa möjliga utifrån dem så ligger ribban nu på en annan nivå: de strävar mot något som aldrig gjorts förut.

– För tio, femton år sedan var äventyrsspel revolutionerande. De hade den bästa grafiken och det nyaste användargränssnittet. Men de senaste tio åren har de stått stilla. Det är anledningen till att äventyrsgenren dött.

Vi har hört det så många gånger: att genren dött. Men det är lite överraskande att även Ragnar Tørnquist sällar sig till genrens dödgrävare.

– Ja, det beror på hur man definierar ett äventyrsspel. Man kan säga att variationen i genren är bättre nu än någonsin, om man räknar spel som *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Shenmue*, *Fahrenheit* och så

vidare som äventyrsspel, vilket jag gör. Äventyrsspelet har redan evolverat och, på sätt och vis, assimilerat flera andra genrer. Det här kan vara lite kontroversiellt, men jag ser *Grand Theft Auto*-spelen som moderna äventyr. De har en stark, linjär story, många olika karaktärer att tala med, quests att ge sig ut på, problem som måste lösas, en stor värld att utforska, många olika sätt att interagera med omgivningarna – allt finns där.

– Pratar vi mer traditionella äventyr ser det inte lika bra ut. Jag har tittat lite på *Syberia* och det känns väldigt statiskt och tråkigt. För att bli bästsäljande igen så behöver genren en killer app och vi hoppas att *Dreamfall* kommer att vara det. Problemet med många vanliga äventyrsspel är att de inte har en stor budget, och mindre spel har svårt att hitta en stor publik. *Dreamfall* är i högsta grad en trippel-A-titel med stor budget, som kommer att se helt fantastisk ut och låta helt fantastiskt.

Baserat på Funcoms meritlista och på den intagande *Dreamfall*-trailer som visats upp finns det ingen anledning att betvivla att miljöerna kommer att vara vackra eller att storyn kommer att hålla hög klass. Frågetecknen finns kring den nya spelmekaniken.

– Vi har lärt av peka och klicka-gränssnittet och utvecklat det till något mer modernt: fokusfältet. Vi har öppnat för alternativa lösningar på problem. Vi har gett spelarna en rejält tilltagen värld att utforska. Vi har lagt till mer variation och fler valmöjligheter. Jag säger inte att *Dreamfall* är den enda riktningen som äventyr borde utvecklas i, men det är definitivt en sorts evolution.

Och så har man alltså lagt till action. Anledningen är att man vill bredda målgruppen – många gamers förväntar sig action av sina spel – men det är också ett sätt att höja spänningen i spelet. Om valen man gör i en dialog kan leda till action och till att ens rollperson dör så skapar man en tätare intensitet än om uppgiften bara är att traggla sig igenom alla dialogalternativ.

Medan *Dreamfall* försöker bryta ny mark på vissa områden behåller man äventyrens traditionella emfas på utforskning och problemlösning. Man går emot trenden med alltmer begränsad, kontextberoende interaktivitet och bjussar på mängder av handlingsalternativ som "examine", "use", "talk", "pick up", "climb", "push", "hack" och så vidare. Spelet kommer också att innehålla inventorypussel.

– Varje pussel och utmaning i *Dreamfall* är direkt relaterade till historien. Ena sekunden försöker du undvika myndigheternas öga och nästa försöker du hacka dig igenom ett säkerhetslås. Det är en enorm variation – till våra hunsade designers och programmerares stora förtret – och väldigt lite repetition. Vi täcker alla baser, från att använda prylar man hittar för att sätta ihop en ljuskälla till att övertala ett litet barn att busa.

Även dialogerna är en integrerad del av spelmekaniken, de används inte bara för att förklara storyn.

– Vi har några gameplaysegment i *Dreamfall* som helt baseras på dialog och som är helballa att spela. Min medförfattare, Dag Scheve, är just färdig med en sekvens där Zoë blir involverad i någons kärleksliv, och beroende på valen som spelaren gör kan sekvensen ta flera olika vändningar. Det är mycket förtjusande. I en annan scen måste Zoë ta sig förbi en skum typ. Hon kan distrahera honom och smyga förbi, fajtas med honom eller försöka prata sig förbi honom.

Genom att locka fler spelare till ett äventyrsspel med hjälp av action så accentuerar man det klassiska dilemmat: Hur göra spelet utmanande utan att det blir frustrerande? När man siktar på det bästa av två världar finns risken att ingen blir nöjd – att actionmomenten skrämmer äventyrarna och att pusslen irriterar actionfolket.

– Vi vill att spelet ska presentera ett rimligt motstånd, men först och främst vill vi underhålla spelarna. Så vi har inte den typ av abstrakta och svåra pussel som har plågat vissa äventyr tidigare. Inte heller actionsekvenserna är särskilt svåra om man inte väljer det. Eftersom berättelsen är så viktig vill jag att de flesta som spelar *Dreamfall* ska komma igenom det och se ur det slutar.

För att hitta rätt nivå har man lutat sig mot fokustestning sedan mycket tidigt i produktionen, och när flera testare haft problem med en aspekt av spelet så har man sett till att åtgärda det. Bland annat har det lett till att man omdesignat kamerakontroll och stridsmoment upprepade gånger tills man hittat ett behagligt upplägg. Kameran var från början tänkt att vara scriptad för en mer filmisk upplevelse, men gameplayfaktorer vägde över och i dagsläget kontrolleras den av spelaren. Man har också satsat hårt på alternativa lösningar. Många problem kan lösas med antingen list eller våld, och det innebär att man kan inkludera relativt knepiga pussel och utmanande actionsekvenser utan att spelaren nödvändigtvis fastnar om hon får problem. Alternativa lösningar är en lyx som är få spelutvecklare förunnade, ty vad man vinner i spelbarhet får man betala dyrt för i utvecklingstid.

> "DET HÄR KAN VARA LITE KONTROVERSIELLT, MEN JAG SER GRAND THEFT AUTO-SPELEN SOM MODERNA ÄVENTYR"

Ragnar Tornquist försöker bryta ny mark med sitt nästa spel.

→

”VI VILL PRESENTERA SPELAREN FÖR ETT MORALISKT PUSSEL SOM, PÅ SÄTT OCH VIS, REFLEKTERAR DEN POLITISKA SITUATIONEN I VÄRLDEN IDAG”

Men tack vare att Funcom själva står för halva finansieringen av *Dreamfall* har man möjlighet att själva styra mycket över produktionen. Och mest av alla styr Ragnar Tørnquist.

För honom är det ingen tvekan om att berättelsen är det allra viktigaste med spelet. Världen och vissa av karaktärerna i *Dreamfall* känns igen från *The Longest Journey*. Hjältinnan April är tillbaka men hon får sällskap av en rad nya karaktärer, några av dem spelbara. Detaljerna är hemliga fram tills att spelet släpps, men Ragnar är noga med att påpeka att storyn inte är ”April räddar The Balance igen” utan en helt ny berättelse, även om de samexisterande världarna fortfarande finns där. Och det är en story som bara kan berättas i ett äventyrsspel.

– Det som gör äventyrsspel speciella är nivån av interaktion med världen, känslan av utforskning, karaktärernas djup, fokusen på experimentering utan bestraffning, och faktumet att det är så stor variation i utmaningarna man ställs inför. Det finns inget annat medium som kan berätta den historia som vi vill berätta, för den kräver deltagande. Det är det som gör det spännande. Spel kan berätta andra typer av historier än en roman och man involverar publiken på ett annat sätt. Du *spelar* storyn, du sitter inte bara och ser på. Spelet reagerar på det du gör och det finns flera sätt att komma vidare – det är helt unikt med spel. *Dreamfall* är linjärt, vi vet var det börjar och var det slutar och vad spelaren kommer att få se, men den konstanta interaktionen mellan spelare och story är väldigt intressant.

Starka historier är liktydigt med starka sätt att föra fram idéer. Men trots att Ragnar Tørnquist är en man med bestämda åsikter om allt från *Batman Begins* till världspolitik undviker han att skriva någon på näsan.

– Mitt jobb är att underhålla människor. Men vi vill samtidigt att våra spel ska ha mer djup än vad som är normalt, och vi gillar att utmana människor med idéer som sällan dyker upp i kommersiella spel. Vi predikar ingenting i *Dreamfall*, men vi vill presentera spelaren för ett moraliskt pussel som, på sätt och vis, reflekterar den politiska situationen i världen idag.

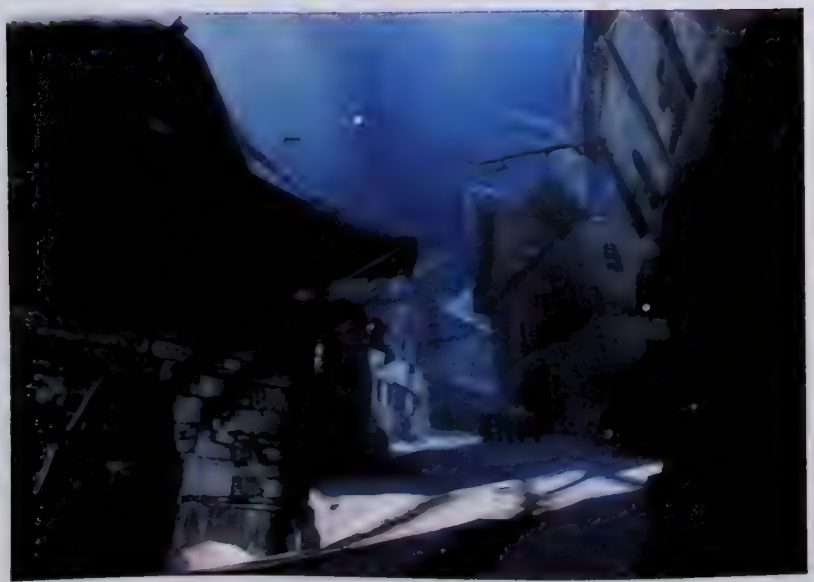
Det ”moraliska pusslet” presenteras ur olika perspektiv genom att spelaren antar rollen som flera olika karaktärer på motsatta sidor i konflikten. I film och litteratur är det vanligt att man kastas mellan olika karaktärer, men att själv *agera* som olika karaktärer, utifrån deras olika motiv och förståelse av världen är en mer radikal perspektivförskjutning. I en tid då en skarpt formulerad åsikt står högre i kurs i samhällsdebatten än vad balanserad analys gör, när världspolitiken är nästan lika polariserad som på det kalla krigets dagar och ledare talar i termer av gott och ont som om världen vore ett klyschigt rollspel, då framstår ett spel som låter spelaren se en konflikt från olika sidor, utan att säga vad som är rätt och fel, som subversivt.

– Vi är inspirerade av vad som sker runt oss, det som dominerar medier och nyheter. Jag vill inte säga att spelet handlar om kriget mot terrorismen, men konflikten kan ses i ljuset av världsläget.

Att *Dreamfall* till hälften finansierats av Funcom själva har sina fördelar för den kreativa friheten och för möjligheterna att jobba på spelet tills det är färdigt. Det sätter också Ragnar Tørnquist i positionen att han kan utlova en fortsättning på Aprils och Zoës saga, om bara *Dreamfall* betalar sina utvecklingskostnader.

– Det finns en avslutning i *Dreamfall*, men det finns saker där som kan tas vidare. Zoës och Aprils story kan avslutas med ett spel till, men det finns många andra karaktärer och berättelser som man kan gå vidare med. Säljer vi bara vad vi behöver så kommer det absolut ett nytt spel i *The Longest Journey*-universumet, och det kan komma fler också. Det finns mycket story där. ■

Dreamfall sätter karaktärerna i fokus. Hjältinnan April från föregångaren *The Longest Journey* är tillbaka.



Ragnar Tørnquists favoritäventyr är...
– *Day of the Tentacle*. Tack vare den fantastiska dialogen, de charmiga karaktärerna, den höga kvalitén på animeringen, de briljanta pusslen som utspelar sig i tre olika tidsepoker... Det är i stort sett ett perfekt spel. Och det är fortfarande väldigt kul, tolv år senare.

THE SCANDINAVIAN SCI-FI, GAME & FILM CONVENTION

Utställare från hela Europa!

Utökad Gaming Zone, live svärdshow & utställning av filmrekvisita!
Försäljning av filmprylar, tv-spel, dvd-filmer, samlarleksaker, filmposters, kortspel, figurspel, samlarbilder, autografer, comics, Star Wars & Sagan om ringen prylar m.m.

GIMLI - JOHN RHYS-DAVIES

FREDDY KRUEGER - ROBERT ENGLUND

WITCH KING / LURTZ
LAWRENCE MAKOARE

CHEWBACCA - PETER MAYHEW

DEANNA TROI - STAR TREK
MARINA SIRTIS

Inträde: 100 kr - Barn: 60 kr

10.30 - 18.30 29 - 30 oktober

SOLLENTUNA MÄSSAN

Malmv. 2, SOLLENTUNA

www.propworld.nu

Arrangör: Isberg Entertainment

Missionären

Det har kallats interaktivt drama, paranormal thriller och en ny sorts äventyr. Vilket epitet man än väljer kan man konstatera att *Fahrenheit* är viktigare för spelmediet än Xbox 360 och Playstation 3 tillsammans. Vi har tagit tempen på monsieur *Fahrenheit* själv, David Cage. TEXT_SAM SUNDBERG

Jag finner mig vid diskbänken, sjunkande. Skymningen fyller min lägenhet som en kall, bedövande vätska. Jag förstår inte vad som har hänt mig de senaste dagarna. Jag förstår inte vad jag ska ta mig till. Allt jag vet är att min ex-sambo snart kommer och hämtar sina sista prylar för att sedan slutgiltigt försvinna ur mitt liv.

Jag förstår inte vad som hände med oss.

Jag rotar blint bland skåpen, hittar en flaska gin, korkar, halsar. En sak till vet jag. Jag kommer att göra ett sista, förtvivlat försök. Men ett klumpigt ord, en fumlad gest kan förstöra allt, få henne att lämna mig i min döda lägenhet. Min strupe pulserar av värmen och jag dricker tills jag känner att den svidande hettan övergår i någon sorts styrka.

Ja, det vill säga: jag *känner* det inte precis, men en mätare nere i skärmens högra hörn talar om det för mig. Humör: +10.

På ytan är *Fahrenheit* en seriemördarhistoria, men det är bara toppen på ett isberg. Det är ett spel som kryper innanför skinnet på sina stukade karaktärer och skildrar relationer med mod och skärpa. Det står för framsteg som inte har med nya tekniska finesser att göra, utan grundas i en strävan att förmedla känslor och att tänja mediets gränser. Samtidigt är *Fahrenheit* ett spel med uppenbara brister. Kort sagt är det ett i högsta grad diskutabelt spel, och vem bättre att diskutera med än spelets skapare?

När jag når David Cage på telefon i Paris har han redan kastat sig huvudstupa in i nästa projekt – *Omikron Karma*, uppföljaren till *The Nomad Soul* – och han läser belåtet de *Fahrenheit*-recensioner som duggar in som egostärkande ryggdunkningar. Han berättar om sina visioner för *Fahrenheit* och spelmediet i stort på utmärkt engelska, svagt bruten med ett franskt, intellektuellt tonfall: lugnt, resonerande, passionerat.

– Vi har fått väldigt bra kritik från dem som uppskattar berättandet och innovationshöjden i spelet, men givetvis kommer vissa att säga "Var är vapnen? Var är bilarna?"

Du är en berättare med ett stort intresse för film och litteratur, och du är musiker i botten. Vad är det som driver dig att göra spel?

– Det handlar mycket om upptäckarglädje. I film och litteratur finns redan etablerade språk och regler. Men hur man skapar en bra interaktiv upplevelse är någonting som ännu återstår att utforska och definiera. När jag såg de första spelen i realtids-3D kände jag att det var ett underbart medium för att skapa känslor, och jag vill helt enkelt vara en av pionjärerna som utforskar nya riktningar och försöker hitta regler för hur man kan skapa den här typen av upplevelse. Jag gillar att vara en pionjär.

Känner du att du har många allierade inom spelindustrin – andra spelskapare som bryter ny mark?

– Ja, men märkligt nog verkar all innovation komma från Japan. I USA och Europa är vi lite för konservativa och gör samma spel om och om igen. I Japan bryr de sig inte. De vill skapa nya saker med sina egna regler. De uppfinner, de *försöker* olika saker, och jag har stor respekt för människor som försöker. Folk som Kojima, Miyamoto, Yu Suzuki, kreatörerna bakom *Ico*, *Killer 7*, *Rez*, *Okami* – alla de här spelskaparna är fantastiska. De har en *vision*. Jag tror att vi behöver mer av det.

Vad var din vision med *Fahrenheit*?

– Först och främst ville jag skapa en verkligt berättelsedriven upplevelse. Jag ville ha en genomarbetad historia och ge spelaren möjligheten att spela med den i en nästan fysisk bemärkelse – leka med den, deformera den, töja den. Det är min tanke om berättelsen som ett gummiband. Ursprungsidén var alltså att visa att det är möjligt att spela en berättelse och att det kan vara lika spännande som att köra bil eller skjuta zombier. Tanken var inte att skapa en leksak, jag ville skapa en upplevelse för en vuxen publik och visa att TV-spel har potentialen att uttrycka känslor med djup och intensitet.

Det finns en akademisk gruppering, ludologerna, som menar att spelande och narrativ är två krafter som drar i motsatta riktningar. Du håller inte med?

– Absolut inte. Absolut inte. Jag har läst alla deras avhandlingar där de säger att "titta, det är omöjligt, narrativ är linjärt medan spelande är ickelinjärt, så det är omöjligt att få båda att fungera tillsammans." Jag menar att det är fullständigt fel. Det är svårt att göra, det är sant, men det är möjligt. Och jag tycker att *Fahrenheit* är en demonstration av att de krafterna kan samverka.

Tycker du att *Fahrenheit* lyckas förena spel och story?

– Jag tycker att det är ett värdigt försök och det finns vissa svar där. Även i de delar där vi inte lyckades helt finns en del lärdomar att dra, men jag tycker att det finns många svar i spelet.

Fahrenheit och ditt tidigare spel, *The Nomad Soul*, är väldigt olika, men de delar ett tema: att gå in i någon annans kropp och ta kontroll över den. Vad är så intressant med det?

– Det är ingenting jag gör medvetet, men jag har insett att de flesta av mina spelkoncept handlar om schizofreni. De handlar om att vara någon annan. Det är något som man inte kan göra i verkliga livet men som interaktivitet låter en göra.

> "Tanken var inte att skapa en leksak, jag ville skapa en upplevelse för en vuxen publik och visa att TV-spel har potentialen att uttrycka känslor med djup och intensitet."

Det ser ut som en metafor för själva spelmediet där man tar kontroll över en avatars kropp och styr den.

– Absolut. Jag gillar att ha subtila budskap som förenar vad jag uttryckligen vill säga och sådant som finns mellan raderna. I *Fahrenheit* är Lucas Kane en kille utan val. Han säger det i början: "I'm just a pawn living a pawn's life". Han är manipulerad från första början. Och det reflekteras i våra liv: Vi *tror* att vi är fria men vi är egentligen inte fria. Detsamma gäller i spelet. Jag försöker ge spelaren illusionen att hon kan gå vart som helst och göra vad som helst, men i själva verket styr jag spelaren till att göra det jag vill att hon ska göra. Jag gillar när man uppnår den här blandningen av innehåll och form.

***Fahrenheit* innehåller flera sexscener. På vilket sätt är sex en viktig del av en bra berättelse?**

– Jag skulle inte säga att det är en viktig del av vilken berättelse som helst. Precis som våld är det okej så länge det fyller ett syfte och bidrar till den upplevelse man vill skapa. Det blir problem när det är omotiverat, när det finns där bara för sin egen skull. I *Fahrenheit* försöker jag använda våld och sex som komponenter

i berättandet. Du har inte sex med någon bara för att ha sex – du har till exempel sex med din exflickvän för att du vill förälska dig i henne igen. För mig var det en naturlig avslutning på romansen och en viktig komponent i berättelsen.

Den scenen är rent av interaktiv. Varför valde ni att göra spelaren delaktig?

– Ah... ehm... Jag måste medge att just det är lite omotiverat. (Cage brister ut i skratt). Jag ville bara få spelaren att skratta, det är allt. Scenen har sin plats i berättelsen men att vi gjorde den interaktiv i stället för en ren cut scene var bara för att det var kul, vi ville visa att "Titta, vi har det här gränssnittet och vi kan använda det till och med i en karleksscen."

> "Jag är glad att folk kritiserar scenariot för det visar att det här förmodligen är första gången som det finns ett scenario i ett spel som är värt att kritisera."

Hur känns det att behöva skära i spelet för den amerikanska versionen?

– Det kanns väldigt, väldigt dåligt. Vi hade inget val, särskilt efter *Hot Coffee*-palavret. ESRB tvingade oss till och med att satta baddräkt på karaktärerna i duschen, och dessutom: vi var tvungna att se till att det inte fanns några nakna karaktärer någonstans på DVD:n, även om man inte kunde se dem. Det är helkorkat. Idiotiskt.

Var det några andra kompromisser du tvingades till, som du mådde dåligt över?

– Nej. Den europeiska versionen av spelet är verkligen spelet som jag ville ha det, med dess bra och dåliga sidor. Det är en bra presentation av mitt tänkande vid den här tidpunkten, men jag är den första att medge att det inte är perfekt. Jag menar, det är kanske bara tjugo procent av vad man kan göra med formatet och interaktivt historieberättande, men det är ett första steg.

I berättelsen var det en bit som jag inte riktigt fick grepp om: "The Purple Clan". Det kandes som om något strukits ur spelet som hade gett en klarare bild?

– Faktiskt inte. Faktiskt inte. (Skratt). The Purple Clan är ett lite markligt inslag i spelet. Kanske gjorde vi inte tillräckligt för att göra det klart. Kråkan som du ser i början av spelet, och som även dyker upp senare, är deras observatör och budbärare. De finns med från första minuten, följer Lucas genom hela spelet och observerar honom, eftersom de har förutspått vad som ska hända. De återupplivar honom och använder samtidigt Agatha till att manipulera honom. Det är subtilt, för när Agatha förvandlas är kråkan nära henne, så att man kan göra kopplingen mellan kråkan och Agatha.

Något för subtilt för mig.

– Ja, jag håller faktiskt med dig. Det är inte min favoritdel av spelet. Varje gång jag försöker lägga till en tredje fiende är det alltid en för mycket. (Skratt). Jag hade samma problem med *The Nomad Soul*. Jag var inte *helt* nöjd med världen, fienderna och strukturen i slutändan. Det fungerar en aning bättre i *Fahrenheit* men det är fortfarande något överkomplicerat.

Det är å andra sidan sånt som kan hålla folk tjattrande på nätforum i all evighet. Jag menar, de diskuterar fortfarande om Deckard är en replikant i *Bladerunner*.

– Ja, alltså, läser man designbibeln så är berättelsen med klanerna och allt solid, men jag är inte säker på att den är tydlig nog i spelet. En del kommer att älska det för att det lämnar gott om utrymme för egna funderingar, fantasier och förklaringar, andra kommer att hata det. Men det är okej. Jag är glad att folk kritiserar scenariot, för det visar att det här förmodligen är första gången som det finns ett scenario i ett spel som är värt att kritisera.

Du har sagt att *Fahrenheit* inte är ett äventyrsspel. Vad menar du med det?

– Det är lite provokativt, men jag säger ofta att äventyrsspelen är döda. Att ha äventyrsspel baserade på inventory, examine, use, throw, take, du vet, alla dessa alternativ och peka-och-klicka... Genren är döende för att den inte har utvecklats under de senaste femton åren. Mer och mer blev det en hardcore-nisch, från att ha varit kungen bland spelgenrer. Jag tror starkt att det gamla äventyret är dött och att det nu finns utrymme för en ny typ av äventyr. På ett sätt är *Fahrenheit* ett äventyrsspel, för det är definitivt berättelsedrivet och det är inte en shooter, men jag brukar kalla det för ett interaktivt drama.

Du har också kallat det interaktiv film, och spelet innehåller väldigt många filmreferenser, från *Citizen Kane* till *The Matrix*. Är det inte lite suspekt att flirta så mycket med filmmediet när man gör ett spel?

– Ehm... Ja och nej. Jag vill inte göra film, jag *vill* verkligen göra spel. Men historieberättande och att skapa känslor är väldigt intressant och det är i den riktningen jag vill gå. När filmmediet föddes lånade man mycket från måleriet och fotografiet, för man hade inget eget språk. Nu är jag inspirerad av filmer och lånar vissa element från deras narrativa språk. Tanken är att ta de element som är applicerbara även på vårt medium och sen försöka hitta vårt eget språk.

I några scener spelar man ett spakspel med färgade cirklar medan storyn utvecklas i en filmsekvens där bakom. Det är förstås ett sätt att hålla spelaren involverad i filmsekvenserna, men finns det inte en risk att man fokuserar enbart på spelandet och missar vad som sker?

– Idén är att ögats fokus ska ligga på ringarna samtidigt som periferiseendet försöker hålla koll på vad som händer i bakgrunden. Min tanke är att om jag verkligen befann mig i den här situationen, rent fysiskt, så är det precis vad som skulle ske. Det handlar om immersion, att tvinga in spelaren i centrum av upplevelsen och skapa en extra dimension i skärmen. Det tar ett tag att vänja sig, men när man får grepp om det så hamnar man mitt i upplevelsen, i synk med karaktären. Det var det jag var ute efter.

En annan viktig del av spelandet är dialogerna. De är intressanta och välskrivna, men ibland är det svårt att lista ut vad som döljer sig bakom de nyckelord man har att välja på...

– Det är helt avsiktligt. I *The Nomad Soul* fick man upp hela repliker och kunde välja precis vad karaktären skulle säga. Här ville jag ge spelaren känslan av att hon kan *influera* dialogen snarare än att hon styr en marionettdocka. Ibland vet man inte vad som finns bakom nyckelordet, ibland har vi till och med nyckelord som influerar den *andra* karaktären i scenen. Man kan influera men man har inte full kontroll.

Så *Fahrenheit* handlar mer om att interagera med berättelsen än det handlar om att styra karaktärerna, utforska världen och lägga den under sig?

– Ja. Jag tror att det här kommer att bli en ny riktning inom spelindustrin. I *Killer 7* går de väldigt långt. Du vet hur karaktären rör sig? Den är på en bana och du kan bara välja om den ska gå framåt eller bakåt. Vi kom till samma slutsats, på sätt och vis. När man tänker efter: vad är viktigt när man vill skapa en upplevelse, förmedla en känsla? Är det att man kan röra sig exakt en centimeter åt vänster, en centimeter åt höger? I de flesta spel är det helt meningslöst. Det viktiga i exempelvis öppningsscenen, mordplatsen på den offentliga toaletten, är inte om Lucas kan röra sig si eller så, utan att interagera med saker. Vad ska han *göra*? Ska han gå därifrån? Vilka *följder* får det? Vad blir konsekvenserna för hans mentala hälsa? För berättelsen? Det är det som betyder något. ■

David Cages favoritäventyr är *– Day of the Tentacle*. Idén att man kan agera som flera olika karaktärer i flera olika tidsepoker – och det man gör i en kan påverka framtiden eller det förflutna – det är väldigt, väldigt intressant. Jag har spelat alla Lucasarts spel och vi har en tradition av äventyr här i Frankrike också, och de har inte direkt negativt påverkat mitt arbete.

REBUS-FEBER

Kommer ni ihåg den där Pepsi-reklamen, där en skolklass i en avlägsen framtid är på studiebesök i ett urbant naturreservat? Läraren vandrar runt bland ruinerna och pekar ut spindelvävsbeslöjade antikviteter som elgitarrer och Coca Cola-burkar.

Hade det handlat om äventyrsspelens förflutna hade han lika gärna kunnat hålla upp en uppsvullen, möglig hint book till elevernas storögda förvåning.

I en tid då alla walkthroughs och lösningar finns tillgängliga på en spelsajt nära dig har hint booken spelat ut sin roll som källa till världens kunskap.

Det var annorlunda förr.

Om det är något hardcorespelare av den gamla skolan tjatar om, så är det hur enkla spelen blivit nuförtiden. Sex timmars speltid, åtta timmar, tio timmar. Det var annorlunda förr – kanske inte bättre eller mer givande, men definitivt mer varaktigt. Särskilt när det gäller äventyrsspelen.

Det berodde givetvis inte på att spelen var större – att ett spel levererades på 12 disketter innebar oftast att grafik och intro dumpade sin vikt över åtminstone hälften av dessa.

Att den eviga gissningsleken kring vilka verb man skulle skriva in i de textstyrda äventyren byttes ut mot ett peka och klicka-gränssnitt förflyttade bara irritationsmomentet till jakten på att pricka den exakt rätta pixeln i *Operation Stealth* när man letade efter myntinkastet i en tidningsautomat.

Och trots hjälpkliniker, som Datormagazins "Besvärjaren Besvarar"-spalter, så låg – konspirationsteoretiskt nog – den där kostsamma hint booken förr eller senare bredvid tangentbordet.

Här är tio klassiska orsaker.

Kristofer Ahlström

KATT+TEJP+SIRAP =MUSTASCH

GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Här gäller det att maskera sig som polismannen Mosely. Detta gör man genom spreja en katt, använda tejp för att sno åt sig av kattens päls och rita en mustasch på Moselys passfoto. Sedan kombinerar man katthåret med sirap för att skapa en lösmustasch. Att Mosely, mannen man ska likna, inte ens har mustasch är det roligaste med hela saken.

BANAN+METRONOM +APA=SKIFTNYCKEL

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

Ett vattenfall blockerar din väg. Du måste, eh, stänga av vattenfallet. Med hjälp av en skiftnyckel ("monkey wrench" på engelska). En monkey wrench får man genom att placera en banan på en metronom på ett piano. Då blir en apa så hypnotiserad att man kan stoppa ner honom i fickan och använda som skiftnyckel.

BLOMKRUKA+KRUBBA =SKIFTNYCKEL

RUNAWAY

I ett spel där man måste tänka med serietidningslogik (jo, man kan faktiskt göra ammunition av läppstift), så finns det en del pussel som verkligen tar bakdörren: du behöver en skiftnyckel, men nyckeln har landat i ett hästkrubba. Och eftersom du har neurotisk bacillskräck så kan du inte bara sticka ner armen och plocka upp skiftnyckeln. Istället måste du gå in på en saloon, gå upp till andra våningen, klättra ut på balkongen och kasta en blomkruka ner i gatan. Som träffar krubban. Så att det välter. Och nyckeln går att hämta. Jösses.

KÄRLEK+FÖRNUFT +ENGAGEMANG =PEPPARKAKOR

STILL LIFE

Av någon anledning måste man baka pepparkakor. Och receptet man fått är rent nonsens. Till exempel står det att en av ingredienserna är kärlek. Och kärlek är ju samma som mjölk (ska man förstå). Precis som ägg representerar sunt förnuft. Och mjöl är engagemang. Dessutom måste man veta att en kopp motsvarar 250 milliliter. Inte ens Martha Stewart hade greppat det.

BLÄCK =OSYNLIGHETSMEDEL

KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

För att passera en av gnomerna måste du göra dig osynlig. Längs vägen har du plockat upp en tom bläckburk. Och någonstans på vägen ska du inse att det faktiskt visst finns bläck i burken, men det är osynligt bläck. Och om man får osynligt bläck på sig så blir man ju osynlig. Ju.

RUMPELSTILTSKIN =RUMPLESTILTSKIN =LFNKOVHGROGHPRM

KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN

Ett av spelhistoriens mest bisarra pussel. Varelsen från sagan vars namn man ska gissa är Rumpelstiltskin, vilket blir "Rumplestiltskin" på engelska. Men det räcker inte med den lätt obskyra kunskapen. På en lapp i häxans hus – som inte har något som helt samröre med Rumpelstiltskin – står texten "Sometimes it's good to think backwards". Slipade hjärnor fattar att man kanske måste läsa Rumpelstiltskins namn baklänges. Vilket funkar i nyversionen, men i orginalet måste man vrida hjärnan ännu ett varv. Vilket betyder att man måste vända på hela (det engelska) alfabetet. A blir alltså Z, B blir Y, och så vidare. Det rätta svaret på gåtan är alltså "Ifnkovhgroghprm". Logiskt.

ÖVERSTRYKNINGSPENNA =MAGISK DÖRR

LEISURE SUIT LARRY III: PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

Patti och Larry hålls fångna i en bur i djungeln. Med en kniv skulle man kanske kunna ta sig ut, men allt som finns är en överstrykningspenna ("magic marker"). Och då blir det ju genast logiskt att använda nämnda penna för att rita upp en magisk dörr i luften, som man sedan går in genom för att lämna spelvärlden och kliva ut i verkligheten.

TÅNG+KLÄDLINA+UPPBLÅSBAR GUMMIANKA =NYCKELUPPLOCKARE

THE LONGEST JOURNEY

Det ligger en nyckel på järnvägsspåret. Man skulle kunna använda till exempel en trabit för att peta bort nyckeln eller kanske till och med kasta något på den. Eller så tillverkar man ett eget verktyg av en tång, en klädlina och en uppblåsbar gummianka för att fiska upp nyckeln.

GÖKUR+PLANTA+VÄGG =VILSELEDANDE MANÖVER

GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

En dörr är låst. Den måste öppnas. I Jane Jensens bok med samma titel dyrkar Gabriel upp dörren med sitt körkort. I spelet måste han sno åt sig nycklarna ur ett skrivbord, genom att vrida upp ett gökur och gömma det bakom en planta. När klockan slår och göken dunkar mot väggen lurar man iväg mannen vid skrivbordet och kan ta nycklarna.

HAMBURGARE+RING +ASTRO CHICKEN =HEMLIG KOD

SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON

När du beställer ett happy meal-liknande mål från Monol th Burger får du en ring i ditt paket. Sedan skall du spela *Astro Chicken* på en av arkadmaskinerna i lokalen tills det slutligen dyker upp ett nödmeddelande på arkadspelets skärm – som sedan måste dechiffreras med ringen, bokstav för bokstav.

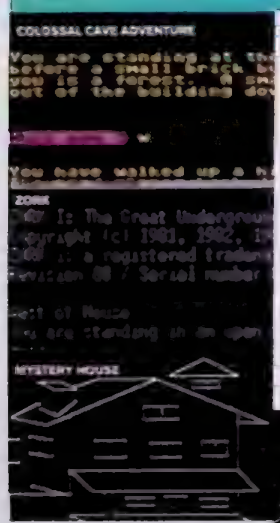
30 ÅR AV ÄVENTYR

Först fanns bara text och det magiska ordet XYZZY. Sedan kom grafiken och de klassiska peka och klicka-spelen. Länge var äventyrsgenren död, för att i år återuppstå med missionären David Cages *Fahrenheit*.

Välkommen till Super PLAYs definitiva genomgång av 30 år av äventyr. Här är milstolparna, revolutionerna, evolutionerna och bottennappen.

TEXTÄVENTYR

COLOSSAL CAVE ADVENTURE (PDP-10/PC)



CROWTHER & WOODS / CRKA 1975

I begynnelsen var allt mörker, i *Colossal Cave Adventures* (eller bara *Adventure*, som det också kallades) mörka grottor och gångar. Spelet inspirerades från början av grottforskning, men när Will Crowthers grottkartläggningsprogram möte fantasynörden Don Woods blev resultatet historia, i form av ett fantasyäventyr med massiva Tolkeninfluenser. Och på den vägen är det. Det här var det första riktiga äventyrsspelet, och även om det kanske inte är så kul att spela idag är det ändå förfadern till varenda litet äventyr du spelar just nu. Det magiska ordet XYZZY föddes också i de här fuktiga gångarna. *MN*

ZORK (APPLE II/C64/PC)

INFOCOM / 1980

Infocom var textäventyrens okrönta kungar, med oändliga rader spel som inte bara hade en solid story i botten och träffsäkra rumsbeskrivningar på ytan, utan även den tidens mest avancerade texttolk. Du kunde skriva in komplicerade meningar som "put sword in box and close box" och spelet reagerade på rätt sätt. Deras första äventyr var *Zork*, med den numera legendariska öppningsscenen med en liten stuga som ledde ner i ett gigantiskt grottsystem. Man undrar var skaparna av *Stugan* fick sin inspiration från. . *MN*

MYSTERY HOUSE (APPLE II)

SIERRA / 1980

Redan 1980 var det äkta paret Ken och Robert Williams i full färd med att revolutionera spelvärlden. Tidigare spel i äventyrsgenren hade varit strikt textbaserade, men i och med *Mystery House* lades bilder till ekvationen och skapade på så vis en helt ny upplevelse – låt vara att bilderna bara var svartvita strecktecknings.

Ingen vid sina sunda vätskor skulle spela *Mystery House* idag annat än av historiskt intresse. Sierras fabless för plötslig död var redan tydlig, plus att många av problemlösningarna gjordes än svårare av den begränsade texttolken.

Spelet var paret Williams debut i branschen och gav dem grundplåten för att öppna ett rejält kontor och börja skissa på ett ännu bättre spel: *King's Quest*. Sierra On-Lines fantastiska saga började här. *TR*

A MIND FOREVER VOYAGING (PC/C128/AMIGA)

INFOCOM / 1985

A Mind Forever Voyaging är måhända inte något banbrytande spel, men det får representera äventyrsspelens absoluta guldålder här, eftersom det allmänt anses vara Infocoms bästa äventyr. Och Infocom symboliserade textäventyren, på samma sätt som Sierra sedan definierade hela den grafiska äventyrsgenren. Du upptäcker att du inte är en människa som du alltid trott, utan en dator som programmerats för att rädda mänskligheten. Därefter är spelet en enda lång upptäcktsfärd i ditt eget inre, med en av genrens mest involverade intriger. *MN*

THE PAWN (SINCLAIR QL/AMIGA/PC)

MAGNETIC SCROLLS / 1985

Magnetic Scrolls ville visa amerikanerna på Infocom att engelsmän också kunde göra textäventyr i världsklass. Och de lyckades. Första titeln ut var *The Pawn* och utvecklarna fick snabbt mycket beröm för sin kapabla texttolk, de fina miljöbeskrivningarna och de vackra tillhörande bilderna.

Ofta fick man också fina freebies i kartongerna. Kartor, små dagstidningar, kassetter med inspelade intervjuer, ölunderlägg och andra prylar som ibland behövdes för att klara spelen och ibland bara hjälpte till att skapa rätt stämning.

Efter endast sju spel hann tiden ikapp företaget, men Magnetic Scrolls lyckades hålla textäventyren vid liv ända till 1990, då deras sista titel *Alice in Wonderland* (baserat på boken) släpptes. *TR*

STUGAN (PC)

SPCS / 1986

Tre svenska killar ville bevisa att de kunde programmera ett stort spel i BASIC. Inspirerade av *Colossal Cave Adventure* skapade de en liten röd stuga med vita knutar – men innanför den ursvenska förstukvisten ringlade en labyrintliknande samling rum med de mest bisarra prylar och monster. Skaparna Olle Johansson, Viggo Kann och Kimmo Eriksson var bara femton, fjorton respektive elva år när de skrev spelet, som snart blev en kulthit – kanske främst för att det var så förbaskat dåligt och ologiskt. På samma sätt som de gamla *Batman*-episoderna på TV med Adam West i den rotunda huvudrollen var *Stugan* så dåligt att det blev charmigt. Och oavsett vad det är i övrigt så är det också ett stycke svensk spelhistoria. *TR*

NEOÄVENTYR

ALTER EGO (C64)

ACTIVISION / 1986

Från foster till döing. Välkommen till ditt livs största äventyr. *Alter Ego* är ett fascinerande spel som inte har någon like än idag. Doktor Peter J Favaro skrev manuset till ett fascinerande experiment. Vem skulle du bli som gammal om du kunde bestämma alla dina handlingar från födseln till pensionen? Genom ett antal intima frågor skapades ett grundembryo, och sedan gick spelet ut på att välja handlingsalternativ vid olika händelser.

Alter Ego är ett *The Sims*, fast bara med text. Nej – det är djupare än *The Sims*. Och nästan lite läskigt att spela ibland, om det inte vore för doktor Favaros stora sinne för humor. Det märks att han älskar barn och är en sann filantrop. *TR*

1975

1980-1983

1985

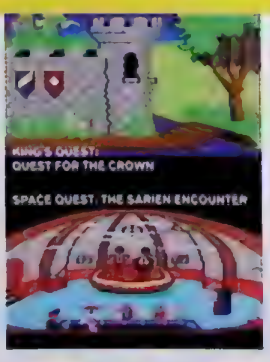
1986

VARDE GRAFIK!

KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN (PC/APPLE II)

SIERRA / 1983

Roberta Williams skapade mer eller mindre ensam den grafiska äventyrsgenren. I och med *King's Quest* – som från början var tänkt för den dödsdömda PCjr – slog äventyren igenom hos i stort sett alla som ägde en dator, och den några pixlar höge Graham som promenade runt på skärmen var dåtidens motsvarighet till de feta nextgendemos man idag kan se här och var på nätet. Ingen hade lyckats åstadkomma något liknande, och alla hade gärna överseende med både smått omöjliga gåtor och det oändliga och ologiska döende som Sierra skulle göra till något av ett inofficiellt varumärke. *King's Quest* skapade Sierra, och Sierra skapade en hel genre – grafiska äventyr. Därför är det här ologiska, pixliga äventyret historiskt. *MN*



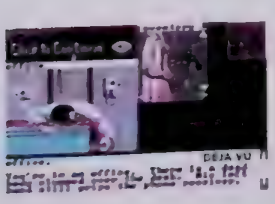
SPACE QUEST: THE SARIEN ENCOUNTER (TANDY 1000/PC)

SIERRA / 1986

Scott Murphy och Mark Crowe – även kända som The Two Guys from Andromeda – kom en dag upp till Sierras kontor och presenterade sin idé till ett humoristiskt science fiction-äventyr, och fick nobben direkt. En techdemo övertygade dock dåvarande VD Ken Williams, och *Space Quest* fick en budget och ett utvecklingsteam. Senare fick man även en advokat, enligt myten, eftersom den här spelserien orsakat fler stämningar än någon annan. Man skämtade till och med om att man blivit stämda av Ken Williams själv, vilket i det här fallet faktiskt kan vara sant. *MN*

PEKA OCH KLICKA

DEJA VU (MAC/AMIGA)



ICOM SIMULATIONS / 1985

1985 grottade de flesta fortfarande omkring i textstyrda spel och försökte hitta rätt verb till rätt substantiv. Sett i ett sammanhang var *Deja Vu* ett under av tekniska nymodigheter, som ett grafiskt inventory, en kompass som man använde för att navigera och ett gäng klickbara verb istället för gissningsleken man tvingades hänga sig åt i mer primitiva spel.

Deja Vu var helt enkelt ett av de första ordentliga peka och klicka-spelen. På den mer konstnärliga sidan hade det en cigarett- och whiskyrökig film noir-stämning som man kunde skära igenom med morakniv. Och att bli skjuten av en rånare i *Deja Vu* var alltid mer godtagbart än att dö i *Space Quest* för att man försökte plocka upp en grej från marken. *TR*

POLICE QUEST: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL (APPLE II/AMIGA/PC)

SIERRA / 1987

Sierra har alltid vant kända för oresonliga dödssekvenser, och *Police Quest* tog dessa till oanade höjder. Poliskonsulten Jim Walls såg till att precis allting måste skötas enligt regelboken, annars var det game over direkt. Serien spelades mest av wannabe-snutar och obotliga masochister, men hade trots allt en stor nog fanskara för att sträcka sig till fyra delar och yngla av sig i form av actionspelsserien *SWAT*. *MN*

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (PC/APPLE II)

SIERRA / 1987

Leisure Suit Larry satte redan från början ribban lågt – en rejäl bit under bältet, faktiskt, och höjde sig sedan aldrig över den nivån. Vilket var kul, uppfriskande och härligt politiskt inkorrekt. I takt med att spelserien växte blev det dock lite grabbigt och pinsamt att ständigt höra skämt om penisar och fisar, men det första spelet var både banbrytande och kul. *MN*

20 000 LEAGUES UNDER THE SEA (AMIGA/PC)

COKTEL VISION / 1988

Jules Verne är inte så känd idag, men han var på sin tid kanske den ende riktige science fiction-författaren. Han uppfann bland annat den berömda ubåten Nautilus, som sänkte fartyg här och var styrd av sin karge, men innerst inne vänlige befälhavare kapten Nemo. I det här spelet får du möta honom, i en blandning av bilder och text, och utforska ubåten och diverse exotiska undervattenslokaler. Ett originellt romanbaserat äventyr. *MN*

QUEST FOR GLORY (AMIGA/PC)

SIERRA / 1989

Corey och Lori Ann Cole skapade tillsammans Sierras kanske minst kända, men finaste och mest stämningsfulla *Quest*-serie.

Quest for Glory blandade traditionella äventyrselement med sådant man vanligtvis bara såg i rollspel, som hitpoints, färdighetspoäng och möjligheten att importera din karaktär från ett spel till nästa.

Du kunde välja mellan att spela som krigare, magiker eller tjuv – alla med olika sätt att tackla de oundvikliga problem som uppstår för någon som har som största dröm att bli utnämnd till hjälte. Krigaren bryter upp en låst dörr, medan magikern kastar en besvärjelse på dörren och tjuven dyrkar upp den. Det blev till slut fem spel i serien, även om de två första (som båda kom till Amiga) allmänt räknas som de klart bästa. *TR*

SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS (PC)

LEGEND ENTERTAINMENT / 1990

Larry hade redan härjat runt i minst tre spel vid det här laget, när Legend Entertainment släppte det textbaserade äventyrsspelet *Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls*, som kan beskrivas som en korsning mellan en high school-film, *Harry Potter* och just *Leisure Suit Larry*-spelen.

Här handlar det med andra ord om att lägra så många förförsiska kvinnor som möjligt, trots att man styr en hopplös karaktär vid namn Ernie Eaglebeak som inte borde ha en chans hos sagda kvinnor. Ja, och så ska man helst klara av sin NEWT (typ) också.

Det skrevs för övrigt av kändisen (i sammanhanget) Steven Meretzky, som tidigare stått för Infocoms pärlor *Leather Godesses of Phobos* och *Planetfall*. Det fick två uppföljare, sedan gjorde Legend en räcka dåliga spel och avslutade karriären med halvdana *Unreal II* för Ataris räkning. *TR*

ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK (AMIGA/PC)

HORRORSOFT / 1990

Det ligger en unken, lite våt atmosfär över Elviras skräckspel. Perfekt, alltså. Här trängs så många blodiga och våldsamma scener att man som liten var i sjunde himlen. Det var som en skräckfilm där det gällde att döda eller dödas av stridslystna falkar (som slet ut ögonen på dig), sugna vampyrkvinnor (som sög blodet ur dig) och griniga matronor (som stänkte frätande soppa på dig).

Att hitta alla sätt att dö var en sport och föremål för många diskussioner.

Bakom all mysig och färgglad underhållningsskräck låg ett stort och maffigt äventyrsspel där du var tvungen att utforska hela Elviras borg med omnejd. Horrorsoft släppte andra skräckspel också av samma snitt – till exempel uppföljaren *Elvira II: Jaws of Cerberus* och *Waxworks*. Men inget slår det första *Elvira*-liret. *TR*

IT CAME FROM THE DESERT (AMIGA)

CINEMAWARE / 1990

Du spelare en arkeolog som utreder en meteorit som slagit ned i den sömniga ökenbyn Lizard Breath. Mellan de lite taffliga actionsekvenserna är känslan den av en riktigt corny amerikansk B-film, komplett med jättemyror (åtta meter långa!) och chicken race på ödsliga landsvägar mot ungdomar på glid.

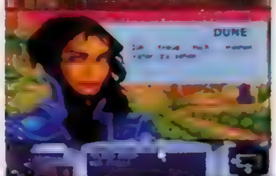
Det var fritt fram att spendera dagarna i byn hur man ville, men förr eller senare var man tvungen att ta itu med myrinvasionen. Även om det var frestande att bara åka till flygplatsen och skoja runt lite med deras propellerflygplan, komplett med jättestark insektsbesprutningsfunktion. I sann Cinemaware-anda var spelet fullt av roliga actionsekvenser. Att försöka fly från sjukhuset medan man jagas av läkare som skriker "That's the guy" och "Get him!" med nedsövningssprutorna i högsta hugg är fortfarande adrenalinframkallande. *MN*

DUNE (AMIGA)

CRYO / 1992

Chock! Förvåning! Franska Cryo har faktiskt gjort ett grymt bra spel. *Dune*. De tog Frank Herberts berömda ökenrymdsaga och transformerade det på vackraste vis till våra Amigor.

Spelet bjöd på mängder av karaktärer att interagera med, samtidigt som man var tvungen att jonglera med mer strategiska element som förflyttning av trupper och inköp av militärt materiel. Och tyckte man inte att det var tillräckligt upphetsande att flyga ornithopter gick det också bra att rida på de gigantiska sandmaskarna. Episkt är ett bra ord för att sammanfatta Cryos mästerverk. *TR*



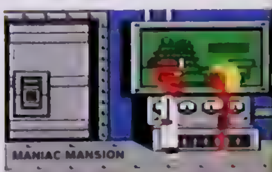
1987

MANIAC MANSION (C64/PC/AMIGA)

LUCASARTS / 1987

Lucasarts har producerat inte mindre än 14 fantastiska äventyrsspel i klassisk peka och klicka-stil. Det allra första var *Maniac Mansion*, där Dave går på räddningsstråt för att befria sin flickvän Sandy från den onde doktor Fred. Med sig på uppdraget tar han med sig två av sina sex kompisar. Eftersom det här var Lucasarts första äventyrsspel hade de inte riktigt jobbat sig fram till sin användarvänliga speldesignfilosofi – här gick det faktiskt att dö eller gå in i omöjliga återvändsgränder.

De olika karaktärerna löste problem på sina egna vis. Att när som helst kunna välja mellan dem kändes avantgardistiskt och var en funktion som skulle återkomma både i uppföljaren *Day of the Tentacle* (där Daves nördkompis Bernard Bernoulli stal hela showen) och *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. *TR*



1988-1989

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (AMIGA/PC)

LUCASARTS / 1988

Indys första peka och klicka-spel var en fullträff. På något märkligt vis hade Lucasarts lyckats fånga alla väsentligheter från äventyrsmatinén i ett klassiskt spelkoncept. Det hjälpte säkert att utvecklarna (som då egentligen hette Lucasfilm Games) satt granne med filmbolaget Lucasfilm, som ju producerade filmen.

Indiana Jones and the Last Crusade är ett perfekt exempel på hur ett bra licensspel ska vara – med glimten i ögat fångar man hela charmen med originalverket och skapar något unikt för det nya mediet. *TR*

1990

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (AMIGA/PC)

LUCASARTS / 1990

1990 läste man Dator-Magazin för att få de senaste recensionerna till livs. Men när deras äventyrsspecialist Göran Fröjdh hade mage att ge *The Secret of Monkey Island* bara 87 procent i betyg blev det folkstorm. För en hel generation var detta det perfekta äventyrsspelet; det var här alla äventyrskomponenter smälte samman till en perfekt helhet.

Spelets höjdpunkt var svärdsfäktningen, eller insult sword fighting. Här duellerar den fjunige protagonisten Guybrush Threepwood mot råbarkade sjörövare och pirater. Men det som avgör vem som vinner är inte vem som har det skarpaste stålet, utan vem som har den skarpaste tungan. Spelet är ett av Lucasarts mest älskade, och den som vill kan fortsätta öva sina förolämpningar på http://www.scummbar.com/community/games/swordfighting. *TR*

LOOM (AMIGA/PC)

LUCASARTS / 1990

Lucasarts var inte först med grafiska äventyr, men de vågade experimentera med genren på ett sätt som Sierra aldrig förstod. *Loom* var ett äventyr byggt kring musik, i form av magiska formler som du "vävde" med din trollstav och hade varken inventory eller mängder av text. Det man istället hade var en fängslande, sorglig och vacker story som du som spelare mer eller mindre ramlade in mitt i, och när du ramlade ut på andra sidan efter detta alltför korta spel blev du aldrig riktigt densamma igen. *MN*

ALTERED DESTINY (PC/AMIGA)

ACCOLADE / 1990

Spel där spelaren sugs in i en alternativ verklighet går det tretton av på dussinet. *Altered Destiny* är dock unikt eftersom det är ett av de första spelen där man var tvungen att verkligen se sig omkring, och inte bara tamt lapa i sig rumsbeskrivningarna för att lösa problem. Ibland var du tvungen att gå helt och hållet på visuella ledtrådar, vilket var både fräscht och otroligt frustrerande. *MN*

FUTURE WARS (AMIGA/PC)

DELPHINE / 1990

Future Wars är ett av de där spelen som suger in dig och inte släpper taget förrän de sista välljudande tonerna av spelets suveräna soundtrack tonar bort. Du börjar som en enkel fönsterputsare som av misstag råkar resa tillbaka i tiden, för att sedan springa rakt in i en utomjordisk invasion – på medeltiden! Den originella storyn och den otroligt intensiva grafiska miljön gjorde det här till ett av de bästa äventyren någonsin, trots att man ofta måste sitta och jaga pixlar i detta tidiga peka-klicka-gränssnitt. Och musiken var så bra att den gavs ut separat på CD. *MN*

1991-1992

CRUISE FOR A CORPSE (AMIGA/PC)

DELPHINE / 1991

Delphine gjorde sig snabbt kända för sina snygga animationer, med något slags vektorteknik som ritades upp snabbt och mjukt över vackert målade bakgrunder. I *A Cruise for a Corpse* tog man det här ett steg längre, med ett karaktärsdrivet och dialogintensivt mordmysterium som mest påminner om en roman av Agatha Christie. Filmiska kameravinklar och tidstypisk dekor gjorde det här spelet unikt. Tyvärr var det också lite (läs: mycket) för svårt för att få den breda publik det förtjänade. *MN*

THE LEGEND OF KYRANDIA (AMIGA/PC)

WESTWOOD / 1992

Amerikanska Westwood hade fralst oss med rollspelspärlorna *Eye of the Beholder I* och *II* och även gett oss ett av de absolut första realtidsstrategispelen: *Dune II*. Med charmiga *Legend of Kyrandia* slog de sig in på peka och klicka-marknaden. Spelet hade underskön grafik och förtrollande musik som vapen mot Lucasarts och Sierra. *TR*

→

PLAN 9 FROM OUTER SPACE (AMIGA)

GREMLIN / 1992

Ed Woods *Plan 9 from Outer Space* är allmänt erkand som en av få kalkonrullar som är så dåliga att de inte ens är charmiga. Kanske för att utomjordingarnas "armé av odöda" består av summa tre zombier, eller för att huvudrollsinnehavaren dör halvvägs genom inspelningen och ersätts av en helt olik farbror som därför måste tillbringa resten av filmen med ansiktet dolt bakom sin slängkappa. Men det är onekligen underbart stoff för ett skruvat äventyrsspel. Vilket Gremlin insåg och sedan försåg oss med. Vilket en gång för alla bevisar tesen att det inte spelar någon roll hur dålig filmen är – spelet som bygger på filmen kan alltid bli någonting mycket bättre. *TR*

RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH (PC)

TSUNAMI GAMES / 1992

Ringworld var ett grafiskt äventyr med vackra miljöer som var hämtade direkt ut science fiction-författaren Larry Nivens fantasi. Han skapade en värld på insidan av ett enormt metallband som roterade kring en sol – ja, det är hänfrån idén till *Halos* värld kommer – och det här äventyret var det första spel som gjorde den idén rättvisa. Det var lite för kort och lätt, men när man var klar kunde man läsa den medföljande romanen med samma namn. *MN*

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (AMIGA/PC)

INTERPLAY / 1992

Konvergera fluxkondensatorn! Reversera jonfältet och magnetisera brödrosten! *Star Trek* var ju bäst i sin original-TV-serie. Och Interplays klassiska tolkning av serien är en kärleksförklaring både till TV-serien och äventyrsgenren. Man behöver inte veta hur många warp Enterprise kan göra för att fascineras av det här nerviga och spännande spelet, som innehåller en rad varierande och utmanande away missions. Välj team, välj utrustning och beama ner folket till outforskade planeter. Av alla *Star Trek*-spel som kommit och gått är fortfarande Interplays tidiga bidrag ett av de trognaste, samtidigt som det erbjuder ett äventyr som klarar att stå på egna ben. *TR*

LURE OF THE TEMPTRESS (AMIGA/PC)

REVOLUTION / 1992

Döper man sitt spelhus till Revolution är det bäst att man levererar. Och det gjorde producenten Charles Cecil och kompani. De hade en idé om en virtuell värld, där allting måhända var magiskt och fantastiskt, men ändå helt logiskt. Folk i spelet skulle leva sina egna liv och pyssla med sitt, oavsett vad spelaren höll på med. De kallade speldesignfilosofin för "Virtual Theatre" och första spelet ut var den fina sagan *Lure of the Temptress*.

Just Virtual Theatre-biten funkade väl sådär – i den lilla byn Turnvale gick samma tant och köpte morötter tusen gånger per dag. Hon skulle nämligen baka en morotskaka, se. Men spelet bjöd på en stor dos charm och en del saker som vi aldrig har sett varken förr eller senare – till exempel möjligheten att ge sina följeslagare detaljerade instruktioner. Typ: "Hörrö Ratpouch, gå till kloaken och fyll den här flaskan med avloppsvatten och gå sedan till affären och köp ett kilo morötter och stampa på en råtta och ät upp den så ses vi här igen för eftermiddagste."

Varpå herr Ratpouch traskade iväg och snart glömde bort alltihop. Men charmigt var det. *TR*

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

LURE OF THE TEMPTRESS

FMV-FARSOTEN

UNDER A KILLING MOON (PC)

ACCESS SOFTWARE / 1994

Det finns tre äventyr som beskrivs som *Tex Murphy*-trilogin, och det här är det första av dem. *Under a Killing Moon* är ett hårdkokt deckaräventyr, där du faktiskt kunde gå omkring i en fri 3D-värld, titta under skrivbord efter ledtrådar (varför är det alltid i skumt upplysta kontor man hittar ledtrådarna?) och utforska i största allmänhet. Att storyn i samtliga spel kunde varit skriven av valfri Mickey Spillane-kopia gjorde inte saken sämre. *MN*

JOHNNY MNEMONIC (PC)

SONY IMAGESOFT / 1995

På mitten av 90-talet ville alla filmbolag vara med och tjäna pengar på spelbranschen. Man flaxade storslaget med armarna och snackade om "interaktiva filmer". Nu skulle Hollywood-expertisen med sina manusförfattare och skådespelartalanger höja spelen till en ny konstform.

Vilket i och för sig var en fin idé. Tyvärr blev resultatet allt som oftast vedervärdigt. Som i *Johnny Mnemonic*, efter den inte alltför fantastiska filmen med samma namn. Kolla på filmsnutt. Tryck på tangentbord. Kolla film. Tryck. Kolla film. Dö. Börja om.

På kartongens baksida lockar man med säljpunkter som: "2 CD-skivor! 2 timmars film! 2 500 scener! 65 000 bildrutor! Plus ett framträdande av Penthouse-bruden Julie Strain!" Allvarligt talat: att Keanu Reeves skulle höja standarden på ett spel är en löjeväckande tanke. *TR*

UNDER A KILLING MOON

PHANTASMAGORIA

PHANTASMAGORIA (PC)

SIERRA / 1995

Redan när Peter Molyneux gjorde spel som kom ut i tid och hade med alla prylar som utlovats lyckades Sierras spelgudinna Roberta Williams skapa ett spel som drog över tiden, budgeten och gränsen för god smak. Spelet innehåller såväl grafiska skräckelement som minst en tämligen grov våldtäktsscen, men är kanske på grund av att det inte backar för sådana ämnen ändå ett av de mer njutbara "filmspelen" med levande skådisar. *MN*

MYST

7TH GUEST

1992-1993 · 1994 · 1995

MYSTICISM

RETURN TO ZORK (PC)

INFOCOM / 1993

Tretton år efter *Zork* var det dags att besöka det magiska landet Quendor igen. Den här gången med bilder! Infocom själva hade förvandlat sin textäventyrsvärld till något som kunde ha liknats vid *Myst* – om det inte var för att det kom två år tidigare. Men kanske var det en dålig idé att satsa bilder till en titel som hade ett så tydligt textmässigt ursprung. Den stora CD-vågen fick *7th Guest* och *Myst* rida på istället. *TR*

RETURN TO ZORK

7TH GUEST (PC)

TRILOBYTE / 1993

När CD-läsaren gjorde sitt intåg i PC-världen såg världens alla utvecklare chansen att göra sådant som man aldrig kunnat göra förut. Som att filma B-skådisar som hasar runt mot bluescreens. Eller skriva episk filmmusik med stråkar och lägga i bakgrunden istället för catchiga bitpoplåtar. Ett av de första spelen att inviga CD-eran var pusselpysslet *7th Guest*. I för sin tid undersköna omgivningar (en spökande herrgård) skulle spelaren lösa fantastiskt ologiska pussel för att på så vis reda ut vad som hänt på herrgården i fråga. *7th Guest* sålde mycket på att vara först. Och mycket på att det var tekniskt nydanande. Några andra kvaliteter hade det egentligen inte. *TR*

MYST (PC)

CYAN / 1993

Om man tar *7th Guest* och lägger till lite buddhistisk naturromantik och en aning mer (men bara en aning) godtagbara pussel så får man fenomenet *Myst*. Sex miljoner sålda exemplar, på sin tid världens största mainstreamsuccé. Hemma i stugorna satt folk och kliade sig i huvudet och undrade hur man skulle få in exakt 59 volt i rymdskeppet eller vem av bröderna Sirrus och Achenar som var ond och vem som var god (spoiler: bägge är skitonda).

Men det var framför allt tack vare underskön ambient musik och haktappande grafik som spelarna trollbands framför skärmarna. Rand Miller säger att lite av tjusningen med *Myst* nog var själva eskapismen. Det var i själva verket hela tjusningen. *TR*

SIMON THE SORCERER (AMIGA/PC)

ADVENTURE SOFT / 1993

Larry och Guybrush i all ära, men det finns något speciellt med brittisk humor. Lite finare. Lite mer sofistikerad. Som i *Simon the Sorcerer* – historien om en liten grabb som plötsligt hamnar i en magisk värld och märker att han kan trolla (hjälpligt). Gulligt, puttrigt och klart värt en uppföljare, vilket det också fick. Sedan dröjde det sju år och så släppte man totalfiaskot *Simon the Sorcerer 3D*. *TR*

DAY OF THE TENTACLE (PC)

LUCASARTS / 1993

De flesta peka och klicka-spel hade egentligen sett rätt lika ut fram till 1993. Då slog Lucasarts till med en helt unik stil. Alla perspektiv var förvridna och förskjutna, som för att accentuera det sjuka innehållet i hela storyn.

Tre personer fast i varsin tidsålder, med nörden Bernard Bernoulli i spetsen. Tidsresandet gjorde att man kunde lösa intrikata pussel på smått fantastiska vis: sätt in 25 cent på banken i forntiden och kassera ut en miljon dollar med en annan snubbe i framtiden så kan du köpa diamanten på TV-shop som du behöver för att…

Även ljudeffekter och musik håller samma crazy stil som grafiken och gör att *Day of the Tentacle* än idag är oöverträffat. Dessutom innehåller spelet några av historiens mest minnesvärda slapstickscener. *TR*

THE LEGEND OF KYRANDIA: MALCOLM'S REVENGE (AMIGA/PC)

WESTWOOD / 1994

Gamers vill av någon anledning gärna spela bad guy. I det tredje *Kyrandia*-spelet fick vi det. Malcolm var narr-skurken från det första spelet som man i trean fick det olyckliga nöjet att lära känna bättre. Det skulle visa sig att han var rätt älskvärd, trots allt. Ungefär som en lite gnnigare och barnsligare Basil Fawlty. Än idag är det ett av få äventyrsspel där man får vara lite elak. Annars är de flesta äventyrshjältar så outhärdligt rättrådiga. *TR*

BENEATH A STEEL SKY (PC/AMIGA/CD32)

REVOLUTION / 1994

Cyberpunkäventyr, virtuell teater eller vad du vill. *Beneath a Steel Sky* var ett äventyr där du stundtals kände dig som om du rörde dig genom en verklig värld, fylld av patrullerande vakter och människor som ville dig illa. Grafiken var verkligt avancerad för sin tid, och den med dagens mått mätt rudimentära AI:n gjorde dina motståndare och allierade ovanligt levande. Finns dessutom att hämta hem helt gratis på nätet om du vill få en fläkt forntida frisk luft. *MN*

DISCWORLD (PC/PS)

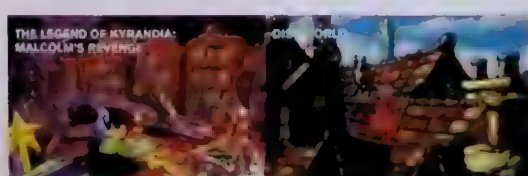
PSYGNOSIS / 1995

Det var egentligen inget särskilt med *Discworld*, åtminstone inte den diskettbaserade versionen, förutom kanske att det baseras på Terry Pratchetts kända, och ganska skruvade, fantasyparodiböcker. Men CD-versionen hade tal, och vilket tal sedan! Eric Idle gjorde huvudrollen som den menlöse trollkarlen Rincewind och ett galleri av mer eller mindre bra engelska skådisar hjälpte till att göra miljöerna levande. *MN*

FULL THROTTLE (PC)

LUCASARTS / 1995

Lucasarts fortsatte att utforska presentationen på sina äventyrsspel. I *Full Throttle* var det en torr öken med ett stenhårt bikergäng som fick sätta tonen. Tonen blev rå och burdus. Smockorna ven genom luften och bensindoften låg tät. Mark Hamill gjorde en av sina bästa spelroller när han gestaltade flera karaktärer, men inget går upp mot Bens brummande basstämma. Lägg till ett stenhårt soundtrack av det äkta bikerbandet The Gone Jackals så har du receptet på ett totalt kompromisslöst äventyrsspel som fortfarande kan få en att drömma om en HD. *TR*

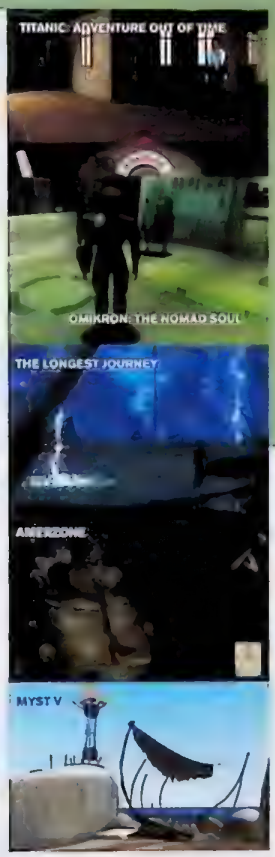

THE LEGEND OF KYRANDIA: MALCOLM'S REVENGE

DISCWORLD

TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME (PC)

GTE ENTERTAINMENT / 1996

Bara det faktum att utvecklarna hette Cyberflix borde vara en varning om att här finns massor av taffliga FMV-sekvenser. Levande skådisar hör i regel inte hemma i spel, men *Titanic* hade mer än så. *Myst*-liknande pussel, någorlunda historiskt riktiga miljöer ombord på det olycksdrabbade skeppet och en riktigt spännande intrig gjorde *Titanic* till ett spel värt att uppleva. *MN*



OMIKRON: THE NOMAD SOUL (PC)

QUANTIC DREAM / 1999

David Cage, mannen som skulle komma att ge oss avantgardeäventyret *Fahrenheit*, stökade om bland konventionerna redan 1999. Då gav han oss den übermärkliga David Bowie-rösten *Omikron: The Nomad Soul*. Det var stort, öppet, fritt och helt hänsynslöst i sättet som det trotsade gängse regler om hur ett äventyrsspel skulle se ut. En del gillade det. En del hatade det. Andra bara skakade på huvudet och undrade vad tusan det var de spelade.
Spelet innehåller hur som helst en historisk händelse – en känslosam scen där hjälten omfamnas av sin oroliga fru. Hon stryker hans kind med sin hand. Det är fint. Det är kärlek. Det är Cage. *TR*

THE LONGEST JOURNEY (PC)

FUNCOM / 1999

Ungefär när alla trodde att *Myst* dödat äventyrsgenren för evigt kom det norska *The Longest Journey* och väckte nytt intresse för vackra, episka och framförallt långa peka-klicka-spel. Det här är inte ett spel du tar dig igenom på en dag, eller kanske ens en vecka, så det gör verkligen skäl för sitt namn. Och om man struntar i den nordiska patriotismen så är *The Longest Journey* dessutom ett riktigt bra äventyrsspel i sig, med vackert förrenderad grafik, ett sympatiskt persongalleri och en rik story. Uppföljaren kommer förhoppningsvis till jul, och sägs göra något nytt med genren. *MN*

FAHRENHEIT (PS2/PC)

QUANTIC DREAM / 2005

Producenten David Cage säger att det är spel han vill göra – inte film. Men han kallar sitt senaste spel för en film, och allt han pratar om är hur spel borde närma sig filmen. Det är för att inom filmen finns det folk som brinner för att berätta någonting. I *Fahrenheit* finns det saker att klaga på. Men framför allt är det ett imponerande manifest som kommer ge känningar i spelvärlden på samma sätt som *The Matrix* har gjort inom filmen. David Cage är glad att vi diskuterar småskavanker i *Fahrenheits* plot. Det är kanske första gången det har hänt i ett äventyrsspel. Ett stort steg har tagits – in i äventyrsspelens framtid. Äventyrsspelen är döda. Länge leve äventyrsspelen!

STARSHIP TITANIC (PC)

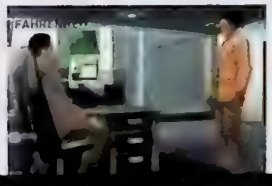
DIGITAL VILLAGE / 1998

Douglas Adams, författaren till *Liftarens guide till galaxen*, var inblandad i ett textäventyr från Infocom på 80-talet. 1998 blev en bok som han nästan inte alls skrev datorspel. Boken – och därmed också spelet – var ett slags science fiction-parodi på Titanics öde.
Tyvärr blev spelet svåmavigerat, långsamt, rätt fult och på det hela taget lite obehagligt. Den obehagliga stämningen kanske var avsiktlig.
Det handlade ändå om rymdskeppet Titanic – hur lattjo kan det bli?
I spelhistorien är *Starship Titanic* hur som helst en bagatellartad parentes som inte kan mäta sig med det legendariska fartyget. *TR*

AMERZONE (PC)

MICROIDS / 1999

Från Frankrike har det under åren kommit en strid ström av äventyr, och Microids har vant skyldiga till många av dem. *Amerzone* är dock ett av de bättre, med sina nästan fotorealistiska bakgrunder och lite underfundiga pussel och problem. Lite miljövänligt är det också. Vissa menar att man här ser början till de kommande *Syberia*-spelen, som är några av de ytterst få klassiska peka-klicka-äventyr som släppts de senaste tio åren. *MN*



MYST V (PC)

CYAN / 2005

Det skulle bli fem spel till slut i *Myst*-serien. Om man inte räknar snedsteget *Uru*, som inte var något mer än ett onlinespel som tappade all koppling till Internet. *Myst V* är speciellt för att det är det första *Myst*-spelet som tar några steg framåt i utvecklingen. Men även för att det är uttalat att det ska vara det sista. Sådant förkunnas inte ofta. Det är även lite speciellt eftersom senens grundare stod för utvecklingen efter att ha lagt ut trean på Presto Studios och fyran på Ubisoft. Sett i ett större sammanhang är dock *Myst V* hopplöst frånåkt av äventyrsgenrens nya aktörer. Vill man övertyga idag gäller det att berätta något – och oavsett vad Rand Miller själv anser om sin spelserie har det aldrig varit dess styrka. Vi låt oss bara hypnotiseras av atmosfären. *TR*

1996

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS (PC/PS)

REVOLUTION / 1996

När Charles Cecil stramade upp sitt Virtual Theatre-tänkande och gjorde ett äventyr av klassiskt deckarsnitt blev resultatet slående. Möjligen led den första delen i *Broken Sword*-serien av alltför långa och tradiga dialoger, men det är helt i linje med engelska TV-deckare. Allt poliserna gör är att ju att åka fram och tillbaka och prata med folk hela tiden.
Som så många andra äventyrsspel innehöll *Broken Sword* mer än sin beskärda del av ockulta inslag – här i form av en mystisk brödraorden som hotade att ta över världen.
Äventyrarna George och Nicole teamade upp i första spelet och kom sedan tillbaka för två uppföljare. Den senaste så sent som 2003, och då förstås med 3D-grafik istället för tvådimensionell pixelkonst (I USA hette det första spelet *Circle of Blood* istället för *Broken Sword*). *TR*

1997

DUCKMAN: THE GRAPHIC ADVENTURES OF A PRIVATE DICK (PC)

ILLUSIONS GAME COMPANY / 1997

En gång i tiden skapade tecknaren Everett Peck en anka. Ankan fick heta Duckman och kombinerade alla de sämsta sidorna hos Arne Anka, Kalle Anka, Homer Simpson och Max Anderssons Mjölkharen. Duckman är en misslyckad privatdeckare och den frånvarande fadern i en högst dysfunktionell familj. Han är dessutom jäkligt arg hela tiden och gillar att mörda ihjäl två jätte-söta kramdjur i varje avsnitt. Den tecknade TV-serien var kort sagt en av höjdpunkterna på TV 1000:s nattsändningar i mitten av 90-talet.
I USA blev den arga ankan lite kultig. Plus att han alltså figurerade i ett helt fantastiskt litet äventyrsspel. Det kändes som att ta kommandot över ett av de alltid lika skruvade avsnitten i TV-serien. *TR*

BLADERUNNER (PC)

WESTWOOD / 1997

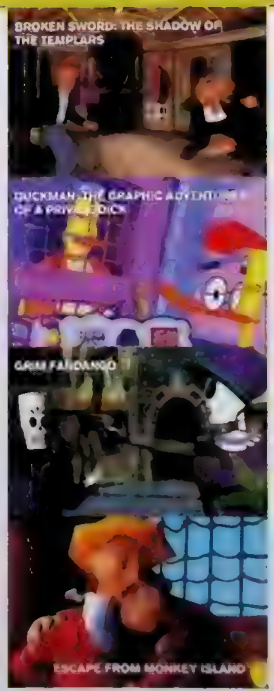
Det är modigt att ge sig på att göra ett spel av mästerverket *Bladerunner*. Kanske lika modigt som att göra film av *Sagan om ringen*. Men Westwood vågade – och vann.
Det är märkligt hur mycket av den visuella och auditiva stilen från filmen som hängde med in på CD-skivorna till spelet. Resultatet är inget annat än en högtidsstund för alla som lever och andas *Bladerunner*. Enda smolket i bägaren är några extremt taffliga actionsekvenser som stör den sköna äventyrsstämningen. *TR*

1998-1999

GRIM FANDANGO (PC)

LUCASARTS / 1998

Det är ganska många som anser att det noir-inspirerade 3D-äventyret *Grim Fandango* är det bästa äventyrsspel som någonsin gjorts, om inte det bästa spelet över huvud taget. Och visst finns det fog för den åsikten, det här spelet har en oerhört tight och välskriven story, där du verkligen känner dig som om du spelar huvudrollen i en lätt sinnessjuk film och samtidigt fäster dig vid de charmigt illustrerade karaktärerna och miljöerna till den grad att du vill åka dit och hälsa på. Producenten Tim Schafer skapade en helt ny värld, baserad på mexikansk mytologi, och gjorde spelaren till en integrerad del av den. Och vi älskar honom för det. *MN*



2000-2005

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (PC)

LUCASARTS / 2000

År 2000 skulle bli året då Lucasarts släppte sitt sista äventyrsspel. *Monkey Island*-senen fick sitt fjärde spel, *Escape from Monkey Island*, som tagit steget in i den tredimensionella grafikens land.
Ron Gilbert, upphovsmannen bakom serien, jobbade inte kvar på Lucasarts vid den här tidpunkten, och han har i ett antal intervjuer berättat att han inte känner sig nöjd med hur serien utvecklades. Till exempel skulle han aldrig ha låtit Guybrush gifta sig med sin ögonsten Marley – något som hände redan i det tredje spelet.
Efter *Escape from Monkey Island* försökte Lucasarts hålla liv i genren genom att följa upp både *Sam & Max Hit the Road* och *Full Throttle* – men båda lades ner efter en tids utveckling, vilket kanske var lika bra. *Full Throttle 2* såg ut att bli ett rätt mediokert 3D-actionspel.
Efter fjorton fantastiska fullträffar, från *Maniac Mansion* 1987 till *Escape from Monkey Island* år 2000, gick Lucasarts över till att producera halvdana *Star Wars*-titlar. *TR*

TOMMY RYDLING

INTRESSEN: FANTASY, DÖDSMETALL & IMPROVISATIONSTEATER
FÖREDRAR: 3D
OGILLAR: TVÅDIMENSIONELLA SPELKARAKTÄRER
BÄST JUST NU: NINTENDOGS (NDS) – SITT, SITT! SITT! TIGER WOODS 2006 (XB) – BÄSTA SPORTSERIEN I ÅR OCKSÅ. ALTER EGO (C64) – FASCINERANDE LIVSÖDE FRÅN ACTIVISION ANNO 19[illegible]

MATS NYLUND

INTRESSEN: SPEL, FLYG, KAFFE
FÖREDRAR: ATT KUNNA ANDAS
OGILLAR: LOS ANGELES (SE OVAN)
BÄST JUST NU: MOUNT & BLADE (PC) – TVÅ TURKAR SKAPAR ETT INDIE-ACTIONROLLSPEL SOM KÄNNS HUNDRAPROCENTIGT RÄTT. FIFA 06 (XB) – REDAKTIONSDUELLERNA TAR ALDRIG SLUT. OCH JAG SOM INTE ENS GILLAR FOTBOLL. NINTENDOGS (NDS) – ÄNTLIGEN. NU FÅR PSP-KÖPET VÄNTA ÄNNU ETT TAG. JAG HAR EN HUSKY ATT TA HAND OM.

ALFRED HOLMGREN

INTRESSEN: AMERIKANSK GODISGLASS OCH RELIGIÖSA KOMIKER
FÖREDRAR: ROBERT TILTON
OGILLAR: SHAZIA MIRZA
BÄST JUST NU: METEOS (NDS) – JONAS KAKAR RYMDSTEN. BOMBERMAN DS (NDS) – FURSTLIGT TUNNELBANENÖJE. HALO (XB) – BARA BÄST, FORTFARANDE.

MATTIAS WIKSTRÖM

INTRESSEN: GITARRERNA OCH DEN NYA SYNTHEN
FÖREDRAR: MIN CHIHUAHUA
OGILLAR: ATT HÖSTEN OCH MÖRKRET KOMMER
BÄST JUST NU: NINTENDOGS (DS) – JAG PLOCKAR UPP VIRTUELL HUNDSKIT OCH ÄLSKAR DET. HALF-LIFE 2 (PC) – HJHI, HEJ IGEN ALYX. 187 RIDE OR DIE (PS2) – MELLANJRA RACING FÖR SLÖA EFTERMIDDAGAR.

NASEER ALKHOURI

INTRESSEN: FILM OCH FOTOGRAFERING
FÖREDRAR: SPELHÖSTEN
OGILLAR: FEGA RECENSENTER
BÄST JUST NU: VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (PSP) – BÖRJA SPELA OCH DU KOMMER TROLIGEN ALDRIG ATT SLUTA. SIN (PC) – I VÄNTAN PÅ EPISODES. FOOTBALL MANAGER 2006 (PC) – JAG ÄR REDAN ÖVERTYGAD.

KRISTOFER AHLSTRÖM

INTRESSEN: SHAW BROTHERS-RULLAR & NORTHERN SOUL-SINGLAR
FÖREDRAR: MÖRKHÅRIGA
OGILLAR: ALLT SOM KAN RELATERAS TILL DAN BROWN
BÄST JUST NU: MADAGASCAR (PS2) – VI HAR ALLA EN MJUKIS SOM BEHÖVER KOMMA UT. EVERYBODY'S GOLF (PSP) – PASTELLPIXLAT ÄR BÄST. NINJA GAIDEN (XB) – DÖD FÖRE VANÄRA.

TOMMY PREGER

INTRESSEN: GIVE/OPEN/CLOSE/PICK UP/LOOK AT/TALK TO/USE/PUSH/PULL
FÖREDRAR: ÄVENTYR
OGILLAR: EVIGHETSSPEL
BÄST JUST NU: ADVENTURES IN THE GALAXAY OF FANTABULOUS WONDERMENT (PC) – RYMDOPERA ÄR BÄSTA FORMEN AV OPERA. THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (PC) – VÄRLDENS BÄSTA SPEL. WITHOUT WARNING (PS2) – POLITISKT INKORREKT OCH BEFRIANDE KORKAT.

STEFAN BLOMBERG

INTRESSEN: SKRÄCK, SERIER, SPELHISTORIA & MÄNNISKOR
FÖREDRAR: SHOOTERS, PUSSELSPEL & NYTÄNKANDE
OGILLAR: ALLT FÖR STARK STRÄVAN EFTER REALISM I SPEL
BÄST JUST NU: MUSHIHIMESAMA (PS2) – HÅLLER STÄLLNINGARNA DEN HÄR MÅNADEN OCKSÅ. WARIO WARE: TWISTED (GBA) – PÅ MUGGEN OCH I BADET, PÅ BUSSEN OCH I SÄNGEN, PÅ JOBBET OCH PÅ RESAN. RESIDENT EVIL 4 (GC) – BÄTTRE ÄN JAG TRODDE OCH JAG HADE HÖGA FÖRVÄNTNINGAR.

JONAS HÖGBERG

INTRESSEN: FILM & SERIER
FÖREDRAR: FÖRÄNDRING
OGILLAR: OSTÄMD SPELKONTROLL
BÄST JUST NU: BÄST JUST NU: SOUL CALIBUR II (PS2) – OM CERVANTES SJÄLV FÅR VÄLJA. KIRBY CANVAS CURSE (NDS) ROSA HALLABALLO. [illegible]

KRISTIAN WEST

INTRESSEN: MAKT
FÖREDRAR: SMYGREVANSCH
OGILLAR: ATT BLI DRAGEN VID NÄSAN
BÄST JUST NU: CIVILIZATION III (PC) – I VÄNTAN PÅ DEN NYA VARIANTEN. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2) – NYTT WHEELIERE-KORD PÅ 123 METER! GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (PSP) – JAG ÄR REDAN DÄR.

MAGNUS ALM

INTRESSEN: HEMINREDNING OCH MASSAGE
FÖREDRAR: BLÅMÖGEL
OGILLAR: SURT VIN
BÄST JUST NU: SUPER MARIO (NES) – JAG HAR PRECIS FÅTT IGÅNG MITT GAMLA NINTENDO. UNDERBART. PSYCHONAUTS (PC) – TIM SCHAFER GÖR DET IGEN. CHUZZLE GOLD (PC) – PRECIS LAGOM ROLIGT FÖR LUNCHRASTEN.

GISELA JÖNSSON

INTRESSEN: MINA VÄXTER OCH ATT KARRIÄRDRÖMMA
FÖREDRAR: MINA SNYGGA STÖVLAR
OGILLAR: ATT SVETTAS
BÄST JUST NU: FAHRENHEIT (PC, PS2/XB) – ETT AV FÅ SPEL PÅ LÄNGE SOM VERKLIGEN ENGAGERAT. WORLD OF WARCRAFT (PC) – VAR TVUNGEN ATT SÄGA UPP ABONNEMANGET FÖR ATT HINNA PLUGGA. THUD (BOK) – ATT JAG HAR EN HELT NY, OLÄST PRATCHETTBOK SOM VÄNTAR PÅ ATT JAG SKA FÅ TID ATT LÄSA DEN. [illegible]

HÅKAN DURMÉR

INTRESSEN: DJURGÅRDENS IF, MUSIK OCH GILMORE GIRLS
FÖREDRAR: HANDLING OCH SMARTA VÄNDNINGAR
OGILLAR: STEREOTYPA KARAKTÄRER
BÄST JUST NU: PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PS2) – DE SMÅ DETALJERNA GÖR HELA SKILLNADEN. FIFA 06 (XB) – HAR ÄNTLIGEN BLIVIT EN VÄRDIG MARKNADSLEDARE. PSP – DESIGNEN VÄGER UPP STORLEKEN.

SAM SUNDBERG

INTRESSEN: RÅDJUR, SÅPBUBBLOR OCH TANQUERAY NO 10
FÖREDRAR: NÄSTA GENERATION
OGILLAR: VÄNTAN
BÄST JUST NU: FAHRENHEIT (PS2/XB/PC) – INTE PERFEKT, MEN ETT MÄSTERVERK. DAY OF THE TENTACLE (PC) – DAVIDS FAVVOÄVENTYR ÄR RAGNARS FAVVOÄVENTYR ÄR MITT FAVVOÄVENTYR. KVALITET ÄR EN OBJEKTIV STORHET. INSULT SWORDFIGHTING [illegible] – YOUR HEMORRHOIDS ARE FLARING UP AGAIN [illegible]

BETYGSNYCKEL

Super PLAY har sannolikt Sveriges hårdaste betygssystem. Här kan du se vad de olika betygen står för.

0: OSPELBART. Spelet framkallar fysiskt illamående. Inget spel har fått en nolla i Super PLAY. Än.

1: USELT. Ett spel som man inte dör av att spela – men det har inga som helst förmildrande omständigheter.

2: MYCKET DÅLIGT. Det här börjar likna något som borde gå att spela – bara det att allt gick fel någonstans på vägen.

3: DÅLIGT. Många spel är dåliga. Här saknas inte goda intentioner, bara ett gott handlag.

4: UNDERKÄNT. Det kan finnas bra saker med spelen i den här kategorin. Men de dåliga sakerna överväger de goda.

5: GODKÄNT. Ett helt okej spel. Inget som får dig att hjula av glädje, men ett gott hantverk som funkar i brist på annat.

6: VÄL GODKÄNT. En övervägande positiv upplevelse. En habil titel som ändå kan ha en del småskavanker.

7: BRA. Det här spelet kan du plocka fram i alla lägen. Ingen odödlig klassiker, men riktigt bra ändå.

8: MYCKET BRA. Det är få spel förunnat att få ett så här högt betyg. En mycket stark titel som man tänker på med glädje.

9: FANTASTISKT. När man bara måste spela lite till och inte kan tänka på annat. Då åker man fram.

10: MÄSTERVERK. Ibland upphör spel att vara spel och blir någonting större och viktigare. De blir tror.

NINTENDOGS

För att din lilla vän ska må bra och inte få loppor måste du bada henne eller honom ibland. Schampo finns i två modeller: en för korthårig och en för långhårig raser. Efter badet passar det med några drag av borsten också, så får du en valp så fin att den glittrar. En vacker och välskött päls är också av vikt för att få höga poäng vid utställningar.

Sockersöta valpar smälter allas hjärtan men orkar inte hela vägen.

Nintendogs är kanske ett sådant där spel som bryter ny mark för spelbranschen, som till exempel *The Sims* gjorde. Hemligheten verkar ligga i att göra ett spel som appellerar till människor som inte är "gamers" i traditionell mening. Att hitta nya marknader, helt enkelt. *Nintendogs* har alla förutsättningar att bli ett sådant spel.

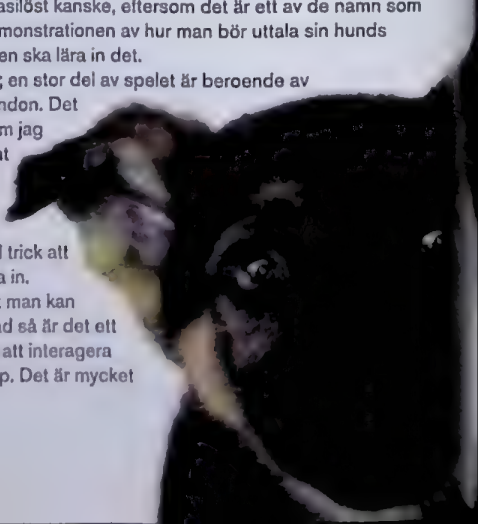
Konceptet i sig är inte nytt. De flesta kan nog fortfarande komma ihåg Tamagotchi-febern och mer specifikt så fanns det för en sådär tio år sedan ett hemdatorspel som hette *Dogz*. Idén där är precis densamma som hos *Nintendogs*, men nu är det bärbart som gäller.

Att köpa hem sin första hundvalp kräver lite eftertanke. De olika raserna man har att välja mellan är begåvade med olika styrkor och svagheter och de individuella valparna har lite olika temperament, som du kan läsa om innan köp. Vill du ha en intelligent och vacker hund som kommer att göra succé på hundutställningar, eller är det viktigare att den kan springa snabbt och fånga en frisbee? Passar det dig bättre med en aktiv och krävande hund eller en lugnare typ? I verkligheten är det förstås väldigt viktigt att ta sådana saker i beaktande innan man tar på sig det fleråriga ansvar som en hund innebär.

Men i *Nintendogs* kan man om man vill (vilket är troligt när man nyss har slitit upp paketet med ivriga fingrar) välja helt på känsla och ta den hund vars utseende och charm man först faller pladask för.

Jag valde en mops-tik. Det hade jag bestämt redan innan, kanske för att om jag skulle köpa en riktig hund i dag skulle det nog bli en sådan. Min mops liknar mest en söt, tjock korv som struttar omkring ganska malligt i vår gemensamma lägenhet. Hon är en fena på lydnadsprov men lite räddhågsen och ganska ointresserad av andra hundar. Jag döpte henne till Daisy. Fantasilöst kanske, eftersom det är ett av de namn som är med i demonstrationen av hur man bör uttala sin hunds namn när den ska lära in det.

Uttala ja; en stor del av spelet är beroende av röstkommandon. Det första är som jag redan nämnt valpens namn, men utöver det finns en rad trick att öva och lära in. Förutom att man kan tävla i lydnad så är det ett trevligt sätt att interagera med sin valp. Det är mycket



Köp en hundvalp och bli blixtförälskad. Tyvärr är risken stor att förälskelsen lägger sig efter ett tag

tillfredsställande att få sin valp att utföra en svår trickkombination och sedan belöna den med kel och godis, men det kan också bli frustrerande om hunden misstar ett trick för ett annat, eller tappar koncentrationen.
Ett tips: ge tricken lite mer olikljudande namn än "tigg" och "ligg", annars är risken stor att din lilla vän blandar ihop dem.

Det mest briljanta med *Nintendogs* måste ändå vara att det är till just DS:en. Jag kan använda rösten precis som med en riktig hund, och pennan blir en förlängning av min hand. Med den klappar jag mina valpar, ger dem godis när de varit duktiga, styr deras framfart på agilitybanan och håller i kopplet när vi går på promenad; men innan dess får jag först rita upp promenadvägen på en liten karta. På kartan finns lådor med frågetecken på utplacerade och när vi passerar en sådan har Daisy antingen hittat någon pryl hon vill ge mig, eller så träffar vi en annan hund hon kan leka eller bråka med. Eftersom Daisy är lite reserverad håller hon sig gärna lite på sin kant. Att bara gå på promenad runt sitt virtuella kvarter erbjuder annars inte mycket av det trevliga med att ta en riktig promenad, så de turkosa frågeteckenlådorna är ett välkommet inslag, men man kan bara promenera en gång i halvtimmen.

I parken kan valpar från kvarteret träffas och leka med varandra eller öva apportering. På agilitybanan tränar man agility – alltså en sport där hunden hoppar över hinder, kryper

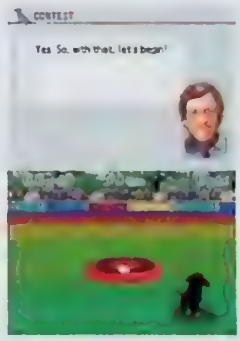
Givetvis kan du utsmycka din hund om du vill. Hur den har blomman sitter fast vet jag inte.

i tunnlar, springer slalom mellan pinnar och liknande. Hemma i lägenheten tränar vi in nya trick eller leker med diverse prylar. Jag köpte ett litet keyboard som mina valpar gärna "sjunger" till när jag spelar. Låter det gulligt och sockersött? Det är det. Allt är gulligt. Valparna är förstås otroligt rara, de beter sig gulligt och man kan klä dem i lustiga hattar eller rosetter eller, om det känns *för* sockervadd, mer sparsmakade halsband. De viftar på svansen och slickar en på handen och ber om att bli älskade, allt på sötaste valpmanér.

Rörelseanimationerna i *Nintendogs* är kanske något av det mest anmärkningsvärda. Fastän munnen ibland liksom glappar som på någon slags docka är hundens valpiga rörelser när den leker eller promenerar eller njuter av kelande otroligt charmanta. De är verkligen välgjorda och skänker mycket realism åt spelet. Det är å andra sidan kanske det enda som är realistiskt. De här hundvalparna kissar inte inomhus, biter inte sönder dina skor och kräks inte på mattan. De lär sig trick på bara några minuter, och står snällt stilla när du badar dem. Det här kan ju ses som nödvändiga "förbättringar" av hundvalpen som fenomen för att spelet ska bli roligt, och du behöver aldrig ge valpen några reprimander för att den varit olydig eftersom den aldrig hittar på något bus värre än att nosa på sopor när ni går på promenad. Det betyder å andra sidan att valpen har väldigt lite personlighet.

Den blir heller aldrig äldre, vilket i min mening är en av de absolut största bristerna. Knubbiga hundvalpar är jättesöta, visst, men vuxna hundar är roligare, har mer personlighet, är mognare och helt enkelt bättre. Att döma de här valparna till evig ungdom känns som ett slags åldersrasism som

Vacker tass är ett populärt trick vid utställningarna. Ibland kan du använda din hand för att få valpen att göra ett trick, ibland får man lov att vänta tills den gör det spontant, men när den väl gör det trycker du på en glödlampa i hörnet och talar in kommandot för tricket. Övning ger färdighet, och efter ett antal gånger lär sig din valp att lyda ditt rostkommando. Sen får man träna mer förstås, så att den kan ligga still i 20 sekunder istället för två.



Om du tränat flitigt i parken och tagit många starkande promenader kommer du att göra succé på frisbeetävlingarna. Du måste kasta på ett bra sätt, och hunden måste vara uthållig och lydig nog att självmant komma tillbaka med frisbeen till dig – något ni sparar flera viktiga sekunder på vid tävling. Att vinna tävlingar är din säkraste källa till pengar och träningspoäng. Högre träningspoäng låser upp nya raser och verkar dessutom göra att du får lite roligare presenter på promenaderna, och ibland kan du hitta roliga saker i valpbutiken.

FORMAT
NDS
GENRE
SIMULATION
UTVECKLARE
NINTENDO
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTÖR
EUROSALA
SLÄPPS
2 OKTOBER
SPELARE
1

Promenader är viktiga för att bygga upp din hunds styrka och uthållighet så att den mår bra, kan gå längre promenader och om du vill, prestera bättre i de fysiska sporterna frisbee och agility. En typisk promenad leder till parken eller agilitybanan, eller kanske till lägenhetsbutiken på hörnet och hem igen.

På promenad kan man ibland stöta på paket med presenter som inte är utmärkta på kartan. Då gäller det att vara snabb att stanna sin hund så att den plockar upp paketet eftersom de olta innehåller lite värdefullare presenter – det kan till och med vara något som låser upp en ny ras i kennel!

ÅSIKT
MATTIAS WIKSTRÖM

Alla vill ha det man omöjligt kan få. Evigt liv och förmågan att kunna flyga. Eller något så enkelt som en hund.

Med en pappa som är pälsallergiker så blir en liten hundvalp det man alltid drömmer om. Det är ett av få tillfällen då drömmandet kan pågå helt utan hejd, man vet ju att det aldrig kommer att slå in. Man kan måla upp vacker en bild utan rädsla för att den skall krossas av verkligheten.

Min chihuahua springer mot mig när jag kommer hem och trycker tassarna mot skärmen. Hon rör sig, låter och beter sig som en hund. Jag släpper pekpennan och klappar henne med fingret rakt på skärmen. Pälsen känna platt plastig och jag blir lite sorgsen. Men visst, jag slipper lukten av blöt hund när det har regnat.

Nintendogs är inte verklighet, men en simulering av det jag alltid drömt om. Mycket mer kan jag inte begära av ett spel. 9

...LITE HALVKUL FÖRSTRÖELSE SOM INTE LYCKAS BEHÅLLA MIN UPPMÄRKSAMHET SÄRSKILT LÄNGE

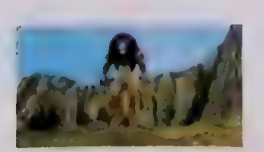
stör mig, som att människor skulle vilja att ens hund var valp för evigt om det bara var möjligt. Det vill i alla fall inte jag, och jag har svårt att tro att någon annan med vana av riktiga hundar skulle ha det som ideal. Men nu är ju inte det någon uttalad målgrupp för det här spelet direkt. Jag tror heller inte att det är meningsfullt att se det som något slags substitut för, eller ens jämföra det med, en riktig hund. Ändå kan jag inte riktigt låta bli.

Att låsa upp fler raser i sin kennel blev snabbt ett mål för mig. Det kan man göra genom att samla tränarpoäng eller att hitta speciella föremål på promenader, men det enklaste sättet är att du tar en riktig promenad till en vän med en annan version av *Nintendogs*. Då kan era valpar leka med varandra, och du kommer att kunna köpa din väns raser i din egen kennel. Att det så snart blev ett mål måste ändå ses som lite av ett misslyckande. Spelet blir inte annorlunda för att man spelar med en annan ras. Det egentliga nöje man kan förvänta sig bör ju ligga i att bara umgås med sin valp. Istället utvecklades det snabbt till en jakt på nya poäng och prestationer som är dömd att sluta i otillfredsställelse eftersom det inte finns någon kruka med guld att jaga.

Det kan ju vara mig det är fel på, så att säga, och inte spelet. Så vem är *Nintendogs* till för? Jag tyckte mest om mina valpar när vi tävlade och lyckades bra, då kändes det som att vi var ett team och oj vad duktig den var. Jag har aldrig tävlat med riktiga hundar, så jag har inget att jämföra med där som jag kan med det "vardagliga" umgänget. Min virtuella valp har helt enkelt för lite liv och personlighet och den koncentrerade situationen känns för konstlad, jag kan inte låta bli att jämföra med föräldrahemmets riktiga hund och hans lena päls, pigga ögon och sättet han "pratar" med en när man kommer hem.

Kanske blir det roligare om sådana brister hos de här valparna inte är så uppenbara, vare sig man inte riktigt vet hur det "ska" vara, eller lyckas att inte bry sig. För att jag inte skulle ha stört mig på det skulle det ha krävts mer aktiviteter, alternativt utveckling. Att lägga ner en halvtimme varje dag på att helt enkelt underhålla sin valps skötsel skulle kännas mer motiverat om hunden växte upp, utvecklades och kunde få egna valpar, kanske. Men när allt du kan komma tillbaka till är samma sak som igår är det helt enkelt inte lika inspirerande.

Nintendogs kan säkert sälja många spel på den första förälskelsen, eftersom det är väldigt svårt att inte bli drabbad. Men för mig svalnar den förälskelsen ganska snabbt och i stället för ett känslomässigt projekt blir det en lite halvkul förströelse som inte lyckas behålla min uppmärksamhet särskilt länge. Man kan inte sträckspela det i timmar på grund av gränsen för promenerande och tävlande och valpen utvecklas inte på ett sätt som skulle uppmuntra till en långvarig "investering". Men det är otroligt gulligt. ***Gisela Jönsson***

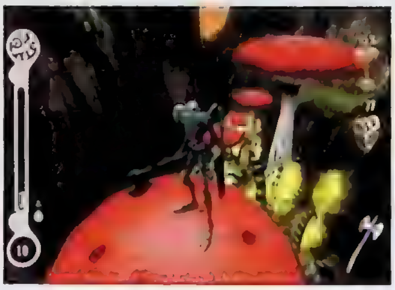


SPELA ÄVEN

Black & White (PC)
Lite en annan grej kanske, men jag kände mer för mitt djur då. Delvis på grund av en starkare antropomorfisering, säkert, men också för att det ibland gjorde ont och för att både jag och djuret fanns i ett sammanhang. Det gillar jag. Bör finnas i din realäda.

GRAFIK 8	LJUD 6	KONTROLL 10
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	7

MEDIEVIL: RESURRECTION



FORMAT PSP
GENRE PLATTFORM
UTVECKLARE SONY
UTGIVARE SONY
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SPELARE 1-8
SLÄPPS UTE NU
TEXT NA

TOTALT
[illegible]

5

Att Sony envisas med att hävda att det här är ett helt nytt spel har nog mer skadat *Medievil Resurrection* än hjälpt. Man spelar för att se allt det nya och blir bara besviken. Än mer när man inser att man försökt lura oss spelare med nya vapen, nya banor och en ny handling när det egentligen är samma gamla Playstationskåpmat vi sitter och spelar. Visst låter det jag skriver absurt. Men tänk dig att du plockar fram *Da Vinci-koden* och ändrar namn på karaktärerna. Du sätter handlingen i Sydamerika, byter omslagsdesign och anställer ett nytt trycken för att sedan påstå att du skrivit en helt ny bok. Det fungerar bara inte. Det gör inte heller det återupplivade *Medievil*. Om man är beredd att förkasta all den utveckling på spelfronten som skett sedan 1999 och blundar för att man har spelat det här förut så är det möjligt att man kan njuta. Själv känner jag mig bara lurad. Onlineläget är dessutom rent förolämpande med sin infantila enkelhet. Var god försök igen.

CONFLICT: GLOBAL STORM

FORMAT PS2/XB/PC
GENRE ACTION
UTVECKLARE PIVOTAL
UTGIVARE 2K GAMES
DISTRIBUTION KE MEDIA
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT HD

TOTALT
[illegible]

6

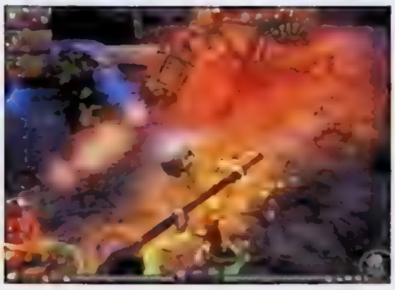
I en tid då terroristskräcken blir större för varje Rapport-sändning måste vi få chansen att avreagera oss. Åtminstone tycks utvecklarna bakom *Conflict: Global Storm* tycka det.

Som ledare för en kvartett elitsoldater ska du ta dig an lömska terrorister vart dom än dyker upp. Till din hjälp har du tre polare som är villiga att gå i döden för dig så fort du behöver omplåstring och som dessutom inte drar sig för att skjuta först och fråga sen.

Det handlar om militäraction ur tredjepersonsperspektiv, där det är svårare att träffa rätt än att överleva. AI:n är omsom briljant, omsom efterbliven. Då någon av dina kommandopolare inte fattar att han ska hoppa upp på ett bilflak eller då en motståndare står och spejar åt helt fel håll i ett kulsprutetorn, medan hans kompanjoner blir slaktade ett par meter dänfrån, tappar man nästan hoppet för mänskligheten.

Trots vissa brister imponerar spelet, utan att vara i närheten av genrens guldkorn.

DUNGEON SIEGE II



FORMAT PC
GENRE ROLLSPEL
UTVECKLARE GAS POWERED
UTGIVARE MICROSOFT
DISTRIBUTION MICROSOFT
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1-2
TEXT NA

TOTALT
Någon. Skapa en mod som gör att spelet klarar sig självt. Det vore tacksamt.

4

Det dröjer inte länge förrän min hjärna lyckas knäcka *Dungeon Siege II*-koden. Mina händer rör sig av sig själva när de trycker ner bärsärkknappen som får mina karaktärer att själva slakta alla monster på skärmen utan någon som helst inblandning från min sida. Mitt högra pekfinger placerar sig ovanför H-tangenten och trycker så fort hälsan går ner. Snart är fienden utrotad och jag rör mig framåt genom den linjära omgivningen tills jag stöter på nästa fiendehord.

Det som retar mig är att det här spelet kommer att sälja bra när det egentligen bara lever på gamla meriter. På varenda punkt har *Dungeon Siege II* blivit ett sämre spel än ettan. Stridssystemet har blivit ännu mer dumförklarande än tidigare, dialogerna är så töntiga att jag får huvudvärk och grafiken ser nog bara bättre ut därför att jag har ett nyare grafikkort nu. Många gäspningar senare lyckas jag låsa upp nästa svårighetsgrad. Självplågeriet fortsätter.

FIRED UP

FORMAT PSP
GENRE ACTION
UTVECKLARE SONY
UTGIVARE SONY
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SPELARE 1-8
SLÄPPS UTE NU
TEXT NA

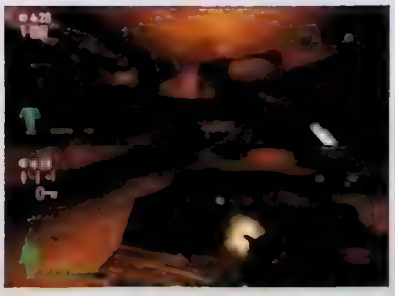
TOTALT
[illegible]

6

Jag har längtat efter ett orealistiskt spel. Någonting där fordon accelererar från 0 till 100 på ett nafs, svänger 180 grader på en femöring för att sedan hoppa från höghus till höghus. Jag har längtat efter vapen med oändlig ammunition och fiender som aldrig tar slut. Jag har saknat färgglada ikoner som käckt snurrar runt överallt i min väg och där jag bara behöver nudda vid symbolerna för att belönas med högteknologiska vapen, extra liv och massor med andra föremål.

En riktigt sunkig B-handling hade inte skadat. Vad sägs om ett land som invaderas av Republiken vars ledare kallas Jämladyn? Kanske ska man samla ihop ett gäng osannolika hjältar, varav en är en svenska vid namn Viktoria, och av någon anledning få dem att sätta sig i diverse fordon i kampen för friheten. Visst skulle det fungera? *Fired Up*. Så skulle spelet heta om jag fick bestämma. Och så skulle jag göra det väldigt kort och alldeles för lätt att klara. Friheten måste ju segra.

GEIST



FORMAT GC
GENRE ACTION
UTVECKLARE N-SPACE
UTGIVARE NINTENDO
DISTRIBUTION BERGSALA
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1-4
TEXT HA

TOTALT
[illegible]

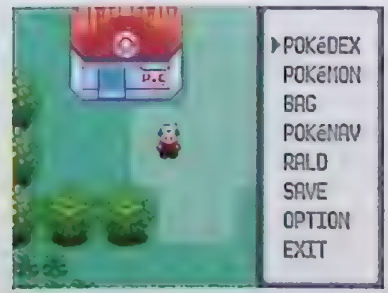
4

Agent John Raimi har en riktigt dålig dag. Det enkla uppdraget i det mystiska laboratoriet slutar med att han dör. Men det finns ett liv efter detta. Som spöke kan han ta över andra varelsers kroppar. Och genom dessa börjar hans sökande efter sanning.

Som spöke kan man inte uträtta särskilt mycket, förutom att skrämmas. Även om *Geist* till stora delar utspelar sig i förstapersonsperspektiv rymmer det mer än bara sikte och avtryckare. För att lotsa Raimis spöke framåt måste olika kroppar övertas och för att kunna överta en kropp krävs det att personen har blivit ordentligt skrämd. *Geists* andra händelsehalva kretsar kring jakten efter föremål, händelser och varelser som kan skrämma de kroppar du behöver för att ta dig vidare.

Geist är alltså en first person shooter laddad med gåtfulla pussel. Tyvärr är shooteraspekten alldeles för svag och gåtmomentet på tok för enkelt. Och därmed faller en annars rolig spelidé.

POKÉMON EMERALD



FORMAT GBA
GENRE ROLLSPEL
UTVECKLARE NINTENDO
UTGIVARE NINTENDO
DISTRIBUTION BERGSALA
SPELARE 1-5
SLÄPPS UTE NU
TEXT JH

TOTALT
[illegible]

6

Fråga: Vad förväntar ni er av ett nytt *Pokémon*-spel? Eller: Vad förväntar ni er av en *Pokémon*-recension? Mer? Nytt? Samma? Annorlunda? Vad ska jag skriva? Att det är samma sak en gång till? Nya pokemon? Vill ni bli skrivna på näsan att det är ett spel bara för pokénördar, eller det bästa spelet att lira om man vill undersöka fenomenet? Att Nintendo fortsätter det hela minimalt så att man ska kunna klänga mer kassetter till hungriga byteshandlare? Vem behöver ett nytt *Pokémon*-spel? Du? Jag? Är vi fångar i Nintendos slogan "gotta catch 'em all"? Borde jag dra en parallell till frimärkssamling? Ni vet, en fin idé för hundra år sedan, men beige och trist idag? Tänker ni på Electronics Arts ibland? Att de lägger till nya funktioner till James Bond-spel och sportspel varje år bara för att kamma hem en massa kosing? Tänker ni på Nintendo ibland? Nä, nu slutar jag med frågetecknen. Ni har fått tillräckligt att tänka på.

MYST V: END OF AGES

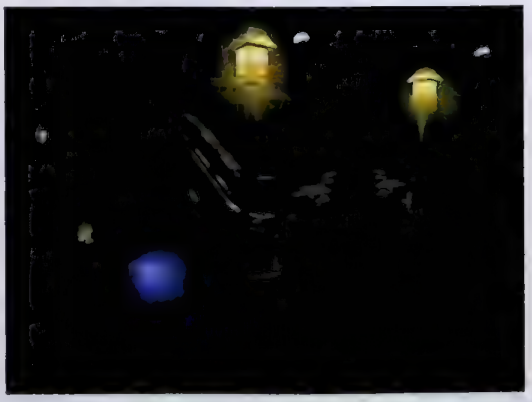
Myst V skulle ha blivit en pamp g avslutning på en fantastisk saga. Men det räcker inte anda fram.

Sagan får sitt slut. Cyan Worlds har flyttat hem Myst-projektet till sig igen för att ge oss det sista kapitlet av historien.

Jag vet inte hur många det är som spelat *Myst* för berättelsernas skull och som längtat efter del fem för att veta hur det ska *gå* för Atrus, d'ni-folket och allihop. Jag är i alla fall inte en av dem och har aldrig varit det. Seriens lockelse har alltid varit att utforska vackra miljöer och lösa kluriga problem. *Myst* är lite som en bra deckare på det viset: alla ledtrådar finns hela tiden där, det gäller bara att hitta och förstå dem. Det som sker *på* skärmen är bara en liten del av spelet jämfört med hur mycket som sker framför den i mitt huvud och i mitt anteckningsblock. När andra äventyrsspel har som princip att man ska plocka på sig och ta med sig så mycket saker man bara kunde så har *Myst* den att du bör anteckna allting du ser – det kan vara viktigt. En del av antecknandet har dock flyttat in i datorn. Den behändiga kameran från förra spelet har hängt med till den här delen, med möjlighet att kommentera varje bild och spara den i en bok. Nytt är att varje tagen bild dessutom är ett sparat spel.

Som vanligt har man försökt att förbättra, inte förändra, det så framgångsrika konceptet bakom *Myst*. Upplägget är detsamma som i tidigare spel, där du besöker ett antal olika världar ganska oberoende av varandra för att samla någonting som behövs i slutet. Den här gången ska du samla fyra mystiska stentavlor som utgör en enda, supermäktig stentavla.

Man lyckas inte riktigt övertyga om hur viktig och mäktig den är, utvecklarna lyckas inte ingjuta mig med en känsla av stort ansvar för denna påstått viktiga uppgift. Däremot förmedlar de väl att detta är den sista delen av historien. Den som vill att du ska hämta de här stentavlorna är Atrus dotter Yeesha. I förra spelet var hon kanske 12 år, här är hon betydligt äldre och ganska bitter därtill. Hon har misslyckats med att använda den mystiska stentavlan till att återställa alla fel hennes familj



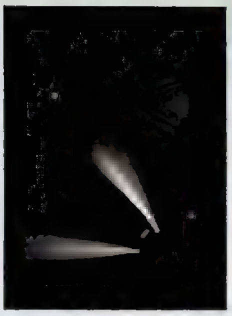
Mellanvärlden Direbo är ett nav utifrån vilken du länkar till de andra världarna Precis som vanligt

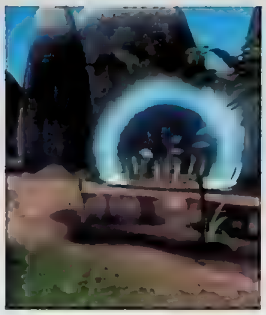
FORMAT
PC
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
CYAN WORLDS
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTÖR
UBISOFT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

ställt till med, och därför behöver hon din hjälp. På vägen möter du Esher, en gubbe som berättar lite bakgrundsstory och ger lite ledtrådar på varje ny värld. Dessutom drar han en hel del tvivel över Yeesha och hennes motiv. Å andra sidan finns anledning att betvivla hans egna motiv också, och på det viset är det faktiskt ganska spännande.

Medan Esher dyker upp då och då och mest är störig, trots att hans tips är nyttiga, får du lära känna Yeesha på det vanliga sättet: genom dagböcker som ligger utströdda i världen. Det känns fräscht med en kvinnlig berättarröst för en gångs skull och Yeesha är inte riktigt lika enkelspårig som de flesta tidigare varit. Man vet helt enkelt inte om hon är ond eller god eller bara förvirrad. I vilket fall är hon inte bara ett vänt offer i väntan på räddning. Hon ömsom hungrar efter makt, ömsom våndas, ibland är hon arrogant och ibland välgörare. Tycka vad man vill om språket man valt att använda i seriens "dagböcker", ofta är det väldigt krystat, men hela greppet ger ändå en speciell eftersmak. Mitt i *Mysts* ödsliga landskap blir du ständigt konfronterad med de här spåren, av plågade, ensamma människors nedtecknade samtal med sig själva och med Gud. Själva berättelsen i serien, den jag säger mig aldrig ha brytt mig särskilt mycket om, är egentligen ganska sorglig. Men bara när man tänker på det.

Fastän man har försökt få någon slags röd tråd att löpa genom det hela, i och med att Esher hänger med från plats till plats, känns det fortfarande fragmentariskt. De fyra olika världarna du kan åka till från ursprungsplatsen är bara fyra olika vykort som liksom inte ens står på samma hylla. Det är lite tråkigt, och tråkigt är också att flera av dem håller en ganska låg standard. Detta är i mycket en ren smakfråga men två av världarna är visuellt icke tilltalande. En består mest av massa äggformade, grå stenar. Man hade ju hoppats att när det nu är det sista spelet skulle det vara snyggare än någonsin, men så är inte riktigt fallet. Att man bytt från skådisar mot bluescreen till animerade karaktärer gör faktiskt inte heller mycket till.

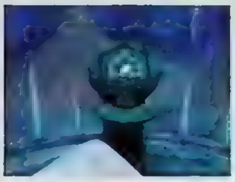




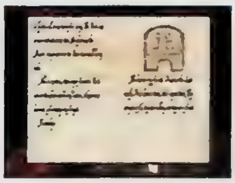
I min mening hade man i fyran lyckats klippa in dem så bra att det hade varit roligare än att titta på än en 3D-gubbe med samma rörelsemönster varje gång, hur snygga man än har fått de rörelserna att bli.

Men det finns ett och annat nytt och intressant också. Det riktigt stora är ett helt nytt spelelement i och med ett antal inte-lika-speciella (som den mystiska supermäktiga jag skrev om i början) stentavlor som finns på piedestaler ute i de olika världarna. Med dessa tavlor kan du kommunicera med det "vilda" bahrofolket. Genom att teckna symboler på en stentavla och lämna den på marken kan du få hjälp på diverse sätt. Dels kan bahrofolket en del magiska trix, dels kan du "låsa upp" nya piedestaler som länkar till varandra, så att du snabbt kan färdas från en till en annan. Stentavlorna och bahrofolket spelar en central roll både i handlingen och för spelandet. Det är alltid spännande när man hittar en ny symbol och ristar in den i sin tavla för första gången. Själva handlingen att själv behöva rita symbolerna är mycket trevlig, jämfört med att exempelvis trycka på en knapp eller vrida på en ratt. Det är *jag* som ristar symboler, inte något alter ego. Det fördjupar förstås inlevelsen.

End of Ages lyckas uppbåda en lite intressantare story än tidigare och interaktionen med bahrofolket är ett mycket välkommet och uppiggande inslag. De miljöer man får besöka är tyvärr ofta inte alls så fantasifulla och färggranna som i tidigare spel, men musiken är mycket bra. Allt som allt känns det knappast som någon fullfjädrad *grand finale*, men som ett helt okej tillägg till serien. ***Gisela Jönsson***



Bubb'orna länkar dig mellan olika världar, inte med hjälp av böcker, utan med hjälp av bahrofolkets stentavlor och de piedestaler de står på. Att finna nya symboler kan ta dig till nya platser; skriv symbolen på stentavlan och bahrofolket kommer att göra som du säger åt dem



Dessa stentavlor är ett helt nytt spelelement – seriens första! Med dem kan du kommunicera med bahrofolket. Det visar sig snart att det är helt nödvändigt för att lösa de problem du ställs inför, vare sig du vill till en ny plats eller behöver manipulera vädret. Ordet är mäktigare än svärdet, som bekant.

INTERAKTIONEN MED BAHROFOLKET ÄR ETT MYCKET VÄLKOMMET OCH UPPIGGANDE INSLAG

Atrus dotter Yeesha har blivit en bitter kvinna.

ÅSIKT.
TOMMY RYDLING

Rand Miller är mysfarbrom som dyker upp i början av alla *Myst*-spel och säger "Hello, my friend!" Han är verkligen jättemysig. Jag har pratat med honom på telefon och om jag vore en liten unge vore han min önskefarfar. Han skulle bjuda på godis hela tiden och berätta fina sagor.

Men det här med spel har han ingen vidare koll på. När jag frågar honom vad han tycker om den nya tidens äventyrsspel, med *Fahrenheit* och *Dreamfall* i spetsen, erkänner han att han inte brukar spela särskilt mycket.

Kanske är det därför *Myst*-serien har stått och stampat på samma naturpornografiska plats under hela sin existens. Den fina grafiken vänjer man sig snart vid, och den sorgliga ursäkten till story håller ingalunda uppe intresset. Kvar har vi ett gäng mer eller mindre menlösa pussel.

Spelframtiden får gå vidare utan *Myst* – tack och lov. Min kärlek till serien började avta halvvägs genom fyran. Nu har den slocknat helt. **5**

GRAFIK 7	**LJUD** 8	**KONTROLL** 9
LIVSLÄNGD 6	**TOTALT**	**7**

SPELA ÄVEN

ÅSIKT
ALFRED HOLMGREN

För vissa är Criterions två senaste *Burnout*-spel kvitton på att Electronic Arts främjar snarare än stryper kreativiteten hos de spelhus de assimilerar in i sitt ständigt expanderande Borg-kollektiv. I mina ögon är *Burnout Revenge* själva definitionen av hur ett modernt, slätstruket mainstreamspel ser ut. MTV-klippning, brölig licensrock och ansträngd svensk översättning. Fläsk före form före funktion före innovation. Jag känner mig helt tom när jag spelar det.

Men grafiken är ju fin.

5

BURNOUT REVENGE

Nu får det snabbaste spelet på planeten ett fjärde kapitel. Men som vi söndagsrollspelande highlanders brukar säga: There can be only one!

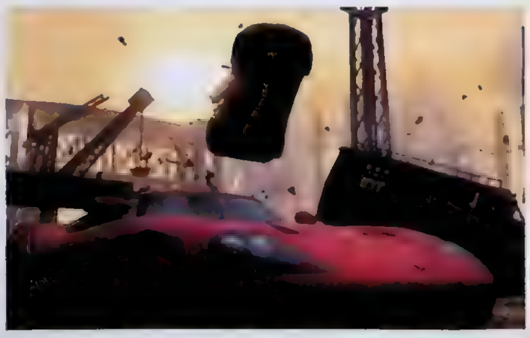
En av förra årets absolut bästa fartupplevelser var utan tvekan *Burnout 3: Takedown*. Jag spelade det spelet om och om igen, helt hypnotiserad av den simpla, rena spelglädjen och chockad över hur långt Criterion hade tagit de här spelen på bara tre releaser. Nu får vi *Revenge*, det fjärde *Burnout*-spelet – och det kanske inte är lika mycket revolution som förra gången. Men det handlar fortfarande om vansinnig fortkörning och att göra maximal skada längs vägen.

Den största nyheten i *Revenge*, förutom de obligatoriska (och nödvändiga) nya bilarna och banorna, är att du nu kan skjuta dina motståndare av vägen. Du behöver inte längre oroa dig för fordonen på din vägfil, eftersom du inte längre kraschar när du kör in i dem. Istället kastas de handlöst framför dig, som entonsmissiler av stål, mot dina opponenter, eller bara av vägen. Det här är förstås ett coolt koncept, men samtidigt får du inte längre känslan av att köra för fort och åka slalom mellan bilarna, eftersom det nästan aldrig smäller så länge du håller dig på rätt sida.

Criterion har verkligen tagit fasta på den positiva kritik spelmotorn fått, vilket har resulterat i att den har uppdaterats mindre än vi kanske hade hoppats. Även om de nya banorna onekligen är suveräna, och antagligen ska nämnas som den största förbättringen, kan en lekman antagligen inte se skillnad mellan det här och förra årets stadsbanor. Men skillnaden finns där, och Criterion har fortfarande bättre sladdar än förra årets pånyttfödda *Out Run*.

Bilarna i *Revenge* är det största problemet – det är fortfarande fantasimodeller med få färger och helt omärkliga skillnader mellan de första fem eller sex bilarna du låser upp. Det här retade jag mig på redan i ettan: bristen på skillnad mellan bilarna, utom den enda tunga amerikanska bilen i *Takedown*, som denna gång har ersatts av en Mercedeskopia. Och visst ja, den hysteriska F1-racern. Så var är nyheterna, Criterion? Men jag kanske bara gnäller. Alla, inklusive jag själv, älskade *Takedown* utan reservationer. Men är det här verkligen Criterions svar på våra böner om ett suveränt spel till? Ja, vad annars kan de göra? Jag tror att deras vilja att tillfredsställa oss är svaret på frågan. Eller vågar jag antyda att det kan vara EA:s krav på årliga uppdateringar av spelserier, som med *Need for Speed*? Det vågar jag nog, och gör det också.

Nästa gång vill jag ha mer, den här metoden för att skapa uppföljare får mig bara att vilja betala mindre för dem. Synd att konceptet med expansioner inte slagit på konsolerna, förutom *Halo 2*:s kartpaket. Men jag antar att jag helt enkelt får leva med *Burnout Revenge* till nästa år och hoppas att Criterion ser djupt in i sig själva, förbi sina stinna EA-plånböcker.
Kristian West



Herr Gul har helt enkelt taskig timing. Om en miljondels sekund kommer han att förenas med den svarta skåpbilen i en skön symfoni av gnisslande metall och gnistor. Iden var förstås att landa ovanpå herr Rod, vilket hade gett en härlig bonus till bilens boost.

FORMAT
PS2 XB
UTVECKLARE
CRITERION
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-6

SPELA ÄVEN

Need for Speed: Hot Pursuit II (PS2)

GRAFIK 8	LJUD 5	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 7	**TOTALT**	**7**

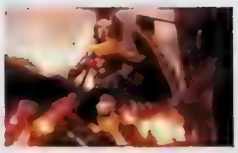
SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Det är ingen hemlighet att jag gillar Creative Assemblys taktiska spel, som det senaste Rome: Total War, där man styr Romarrikets öden under hundratals år. Med Spartan: Total Warrior har de dock avvikit radikalt från sin tidigare inriktning.

Spartan är inget taktiskt spel – faktum är att det här handlar om raka motsatsen till taktik. Från första början kastas du in i vilda strider där du måste försvara din hemstad (Sparta, för de av er som sov på historielektionerna i skolan) och kontrollerna är som sig bör enkla men mångsidiga. Till att börja med viftar du med ett mesigt litet svärd och har en klassisk rund sköld, men längre fram får du prova på andra vapen som dubbla svärd och treuddar. Med samtliga vapenalternativ har du möjligheten att antingen sparka eller slå med skölden, vilket fäller fiender framför dig och ger dig ett övertag i striderna. Inte för att man hinner tänka så mycket på sådana taktiska drag när man slåss mot ett oändligt hav av romare – en av de få saker som finns kvar från *Total War*-spelen är de stora slagen, och här är du mitt i dem med svärdet i hand.

Att slåss mot oändliga horder är kul, men efter en stund börjar det kännas lite som om man spelar om samma nivå om igen. Visst, det är snyggt och fartfyllt, men jag kan inte undvika att tänka att det hade varit bättre om man tagit med sig mer av det taktiska och tankfulla och gjort ett något långsammare, mer involverande spel. Men visst, det är kul att hacka sig igenom fiender med snygga moves, byta vapen och vinna över Romarriket utan vapenbudget. Men under den originella ytan är *Spartan* ett i allra högsta grad konventionellt fightingspel. *Mats Nylund*

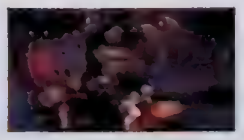
Bossfighter är kanske inte helt historiska, men i *Spartan* känns de ändå okej



Vår hjälte! För det mesta är du dock inte ensam i striderna

FORMAT
XB PS2 GC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
CREATIVE ASSEMBLY
UTGIVARE
SEGA
DISTRIBUTION
PAN VISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

GRAFIK 8	LJUD 6	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 4	TOTALT	6



SPELA ÄVEN

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

En femtegenerationskopia av ett sju år gammalt Playstationspel. Till framtidens bärbara spelmaskin. Som ni har längtat!

Vi är alla schimpanser.

Nyligen konstaterade en samling forskare upphetsat att människan har 96 procent av sin genuppsättning gemensam med vår närmaste primatsläkting. Aftonbladet åskådliggjorde detta för pöbeln genom att avbilda prins Charles bredvid en apa som kliar sig i huvudet.

Om samma gäng forskare grävde i källkoden till de senaste årens bärbara *Castlevania*-spel skulle våra kära tabloider kunna ägna hela bilagor åt att rada upp skärmdumpar från *Symphony of the Night* bredvid dess enäggsättlingar och göra sig lustiga över likheterna.

Det är lätt att sparka på Koji Igarashi, men egentligen tycker jag lite synd om seriens en gång närmast messianske demonproducent. Han kan knappast rå för att kreativ integritet tenderar att väga ganska lätt jämfört med råa försäljningsdata. Själv tvingades Igarashi lätta på sitt kommersiella kyskhetsbälte så fort cheferna på Konami upptäckte att hans *Symphony of the Night* gått och blivit en kultstämplad hardcorehit långt efter att dess livscykel på butikshyllorna var till ända. Efter Alucards postuma helgonförklaring råder det heller inget som helst tvivel om att det enda seriens fans är intresserade av är att återuppleva *Symphony of the Night* gång på gång fast med olika namn på omslaget.

Jag kan inte tänka mig att Koji Igarashi är så enfaldig att han ens *försöker* överträffa sitt sju år gamla magnum opus – där han fulländade sin vision för serien utan att lämna några som helst luckor för uppföljarna att fylla i – eller åtminstone spelvärldens kollektiva nostalgikladdiga minne av detsamma. Ändå fortsätter han, likt en alkemist som desperat försöker hitta tillbaka till sin gyllene formel, att år efter år försöka besegra sig själv på sin egen hemmaplan. Det här har givetvis ingenting att göra med att han skulle ha slut på kreativa visioner. Efter att ha förlöst Alucards näst intill identiska trillingar på Game Boy Advance ville Igarashi härom året knäppa upp dimensionskorsetten och låta *Castlevania* dansa i polygon en gång för alla. *Lament of Innocence* var – det speltekniska galtasprånget till trots – i mångt och mycket en senkommen men logisk vidareutveckling av allt serien dittills stått för.

Och hur reagerade vi? Genom att skrika efter Alucard, såklart. När andraförsöket *Curse of Darkness* slår ner nästa månad är det ett betydligt mer *Symphony of the Night*-stylat äventyr än sin föregångare. Och det är vårt fel. Vi som hyllat upp *Symphony* på en nostalgisk piedestal och hellre onanerar till Alucards äventyr än att ge ett tredimensionellt försök åtminstone en chans.

Det finns bevisligen hugade idéer och visioner kvar hos Konami (det har till och med viskats om onlinebaserade *Castlevanior*), men det spelar liksom ingen roll när marknadskrafterna drog i handbromsen redan 1998.

FAVORIT I REPRIS I REPRIS I REPRIS I REPRIS

Klappa dig själv på huvudet om du gått och längtat dig knäsvag efter ännu en *Symphony*-klon. Du fick just precis vad du ville ha. I DS-debuten *Dawn of Sorrow* rullar Koji och kompani ut kalkeringspapper över 2002 års *Aria of Sorrow* till Game Boy Advance. Som i sin tur, förstås, var en något förbleknad karbonkopia av det fyra år äldre *Symphony of the Night*. Soma Cruz, *Sorrow*-spelens gemensamma protagonist, *är* Alucard. Det spelar ingen roll att han försökt lura oss genom att byta stylist och århundrade. Vi känner igen honom. På samma sätt *är Dawn of Sorrow Symphony of the Night* i ännu en förutsägbar tappning. Alla formatbyten och tidsglapp i världen skulle inte kunna få oss att tro något annat. Vi känner igen det. Precis som vi gjorde de tre gånger vi återsåg det på Game Boy Advance.

Övergången till DS – det bärbara spelandets framtid, enligt väloljade PR-käftar – kunde inte ha spelat mindre roll. Den övre skärmens existens motiveras med att – håll i er – spelets klassiska karta förlagts dit. Då och då måste man pilla upp stylusen för att rita någon krumelur på skärmen. Det är

FORMAT
NDS
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
KONAMI
UTGIVARE
KONAMI
DISTRIBUTION
DEBOSALA
SLÄPPS
29 SEPTEMBER
SPELARE
1-2

mer av ett irritationsmoment än en innovation. Det är tur för Nintendo att de själva sett till att stötta upp sina stora ord om DS med titlar som med lite god vilja faktiskt skulle kunna kallas revolutionerande. För om alla maskinens spel såg ut och fungerade så här skulle de vara illa ute.

Annars går *Dawn of Sorrow* i samma rundgångsrunkande tecken som sin halvgamla halvnamne *Aria of Sorrow*. Själva grundreceptet, plattformsäventyrande i rakt nedstigande led från *Super Metroid* strösslat med rollspelsflarn och obscena mängder backtrackingtråcklande, är fortfarande intakt. Storyn är ungefär densamma, karaktärerna likaså. Själsamlarsystemet har lyfts över rakt av. Det var ett av de roligare inslagen i *Aria of Sorrow* och är det här med.

Jag kan faktiskt inte komma på så mycket mer att säga om spelets upplägg som inte redan har sagts om någon av dess oräkneliga föregångare.

FÅFÄNGANS SLOTT

Dawn of Sorrow kan skatta sig lyckligt som har *Castlevanias* estetiska arvsmassa inpräntad i ryggraden. Serien blommade ut i sin fulla gotiska prakt redan på Playstation och den flådiga gothkitschen har inte mattats av nämnvärt sedan dess.

Albinohunken Soma är allt du någonsin velat vara om du är kille och kan hantera en kajalpenna. Tungmod, stilkänsla och ett ansikte som skulle kunna vara hugget ur marmor – skräckromantiken förkroppsligad, insvept i en westernchic elfenbensvit cape och omvandlad till något hundratal alabasterpudrade pixlar.

Somas upptäcktsfärd genom den vulgärromantiske rumänske pålspetsargrevens barocka boning går genom förhäxade trädgårdar, underjordiska grottsystem, gastkramande barnkammare, längs marmorklädda korridorer och förbi mässingsklädda tinnar och torn i enorma katedraler. Kristallklirr, klingande stål och plockande harpor ekar ur hörlurarna. Vittrad kalksten, guld och sammet vävs samman i ett tindrande lapptäcke av individuellt scrollande lager med fullmånen

JAG KAN INTE TÄNKA MIG ATT KOJI IGARASHI ÄR SÅ ENFALDIG ATT HAN ENS FÖRSÖKER ÖVERTRÄFFA SYMPHONY OF THE NIGHT

allestädes tronande på det djupblå himlavalvet. Intrikata handsnidade animationer blåser liv i Somas kritvita kalufs medan han hugger ner horder av zombies i den dimmiga vinternatten. Frost och blod yr inkapslat i grova pixlar. Det är mycket vackert. Har man ett hjärta som ömmar för gotisk arkitektur och pojkar i kajal finns det inte mycket som kan mäta sig med *Dawn of Sorrows* skönhet.

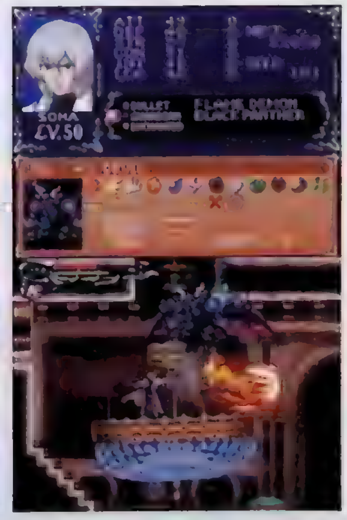
Men med det sagt är det här fortfarande ett spel som fungerar trots, inte tack vare, sitt tunga arv. Okej, jag kan svälja den beska bismaken av déjà vu den här gången också. Bara den här gången, bara för att *Dawn of Sorrow* väcker känslor i mig som jag inte riktigt är i stånd att bortse från. Men snart måste någon sätta sig ner med Konami och förklara för dem att de håller på att utarma ännu ett av sina mest respekterade varumärken. Att det redan hänt eller håller på att hända med *Pro Evolution Soccer*, *Silent Hill* och Bruckheimer-bajsnödiga *Metal Gear Solid* kunde jag inte bry mig mindre om. Men när det gäller *Castlevania* är det personligt.

Medan jag skriver det här tycker jag mig i bakgrunden höra en nostalgiförgiftad pöbel skrika efter ännu fler upprepningar. Själv funderar jag på att stryka *Symphony of the Night* från min personliga bäst någonsin-lista i ren protest.

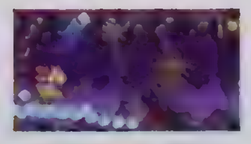
Alfred Holmgren

[illegible] Castlevania [illegible] Playstation och Game Boy Advance [illegible] fortfarande fått [illegible] *Dawn of Sorrow*. Koji Igarashi har [illegible] att ett DS-spel [illegible] Nintendo gråter när han [illegible]?

[illegible] Castlevania: *Symphony of the Night* [illegible] En snabb [illegible] att Alucard [illegible] Cloud [illegible] och Sephiroth [illegible] åt att blanda tveksam fanart [illegible] I *Dawn of Sorrow* [illegible] morgonen.

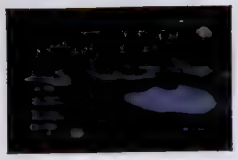


GRAFIK 9	LJUD 8	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 7	TOTALT	7



SPELA ÄVEN

[illegible]



En banredigerare är inget vi är bortskämda med i konsolspel, men i *Far Cry Instincts* får vi precis en sådan. Visst, det går inte att göra *Far Cry 2* med den, men för att svänga ihop en snabb multiplayerbana att spöa polarna på är den helt suverän. Det krävs dock en del övning, och ännu mer eftertanke för att åstadkomma något verkligt njutbart.

Fällorna är en rolig detalj, men mycket mer än så blir det aldrig. Men visst är det kul att spekulera över var Jack gömmer en gigantisk gren med taggar på när han inte använder den. Eller kanske bör vi inte spekulera närmare i det, när jag tänker efter.

FAR CRY INSTINCTS

Om någon PC-ägare som spelat *Far Cry* inte tycker att det är helt genialt har han eller hon antagligen ett ruttet grafikkort. Den intelligenta paradis-shootern (inte en särskilt bred genre, tyvärr) gjorde stor succé, och nu försöker Ubisoft upprepa det på Xbox.

Jag har med åren blivit tämligen cynisk, särskilt när det gäller releasedatum (numera vet jag att man får lägga på minst sex månader) eller konverteringar (de suger nästan undantagslöst, oavsett hur bra originalet var). Men Ubisoft har lyckats överlista mig och tränga igenom mitt härdade recensentskal med en konvertering som lika gärna skulle kunna beskrivas som ett helt nytt spel om det inte vore för att huvudpersonen

och miljön fortfarande är desamma. Vilket jag är djupt tacksam för, spelet hade inte varit detsamma utan de underbara paradisöarna och den cyniske småbåtsskepparen.

Du är alltså Jack Carver, en tämligen förnöjd man med egen båt, som du hyr ut för att få pengar till mat. En dag när du väntar på att en kund ska komma tillbaka med din vattenscooter dyker plötsligt ett gäng helikoptrar upp och skjuter din båt i småsmulor. Här börjar *Far Cry Instincts*, med dig simmande och kulor som viner från alla håll och slår ner i vattnet med ett hotfullt väsande. Det är överlevnad som gäller, eftersom den fjuttiga butterflykniv du springer omkring med inte är mycket att ha mot döden från ovan.

Första nivån funkar också som tutorial, och lär dig hur du använder dina vapen och andra förmågor. Några av nyheterna är rätt kul, särskilt möjligheten att krypa in under en hydda, rulla över på rygg och utan förvarning pricka de stackars intet ont anande satar som står på golvet ovanför. Men en av de två stora nyheterna är förstås möjligheten att rigga fällor för dina motståndare. Det går till så att du trycker på en knapp för att byta till fäll-läge, och därefter håller in högertriggern. Jack springer tydligen omkring med en mängd taggiga stockar i fickan, som han raskt limmar fast på lämpliga träd så att fienden ramlar in i dem och dör. Om du lyckas locka dem åt rätt håll förstås, vilket kräver att du inte blir upptäckt och kastar lite småsten för att dra till dig uppmärksamheten.

Den andra stora nyheten är att du nu blir infekterad, eller något liknande, och sakta förvandlas till ett monster. Det här ger dig speciella förmågor och övernaturlig styrka, som du kan använda mot dina fiender, så det är inte helt av ondo, men i slutändan måste du förstås försöka hitta något slags motgift. En tredje nyhet som kanske inte är lika positiv är att fiendens AI dragits ner till ett mentalt handikappat spädbarns nivå. Det är förståeligt, eftersom det är svårt att sikta med handkontroll, men trist när man utan problem kämpar sig igenom horder av fiender.

Helhetsintrycket av *Far Cry Instincts* är ett spel som tar med sig mycket av PC-versionens unika atmosfär, inför en del nya och roliga finesser, men dummar ner själva spelandet till en direkt störande nivå. Det är kul ändå, och faktiskt riktigt bra i multiplayer, men varför kan vi inte få en lite smartare fiende för en gångs skull? *Mats Nylund*

FORMAT
XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
UBISOFT
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTÖR
UBISOFT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-4

SPELA ÄVEN

System Shock 2 (PC)
[illegible]

GRAFIK 9	LJUD 8	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	8

BURNOUT LEGENDS

Burnout 3 + Burnout Revenge + PSP = Burnout Legends.

Jag är i sjunde himlen. Eller åtminstone sjätte. Någon vänlig själ har nämligen haft det goda omdömet att slå ihop två grymma spel i ett och släppa det lilla underverket till PSP.

Ärligt talat: *Burnout Revenge*, alltså det fjärde spelet i serien, är inte riktigt lika kul som trean. Motståndarna är lite för softa, och den nya funktionen att det går finfint att meja ner all trafik som går i samma riktning som du är inte lika kul som det verkar till en början. Snarare gör det att lite av nerven försvinner när man slipper köra slalom mellan alla potentiella katastrofer. Döm då om min glädje när PSP-*Burnout* ärver de flesta av sina egenskaper från trean istället för den lite urvattnade fyran. Det är faktiskt lite som att återse en kär gammal vän.

Här finns allt det som gjorde trean till en av förra årets stora upplevelser. Farten, de brutala krockarna och det genialaste av spellägen: road rage (som på svenska fått det märkligt klingande namnet "vägkapning"), där målet är att mangla och mosa så många motståndarbilar som möjligt. Gärna med flärd och finess för ett extra stort belöningsregn av pengar, medaljer, bonusbilar, bonusbanor och inbjudningar till sällsynta tävlingar. *Burnout* har alltid handlat om omedelbar tillfredsställelse.

Andra favoriter i bärbar repris är eliminator, där den som ligger sist i slutet på varje varv helt sonika exploderar och plockas bort ur racet. Och kraschläget, där det gäller att åsamka så stor förödelse som möjligt med en enda jättekrock i mitten av en korsning. Och! Som bonus: pursuit, ett spelläge som osökt för tankarna till den närbesläktade föregångarserien *Need for Speed* med sina vilda polisjakter. Här gäller det att med polisbil hinna ikapp och ramma sönder en eller flera fartsyndare. Syndigt kul.

Den osannolikt vackra och praktiskt taget bländande grafiken från de stationära versionerna har av naturliga orsaker inte riktigt hängt med ända till PSP. Det är fortfarande snyggt, och vad viktigare är, med bibehållen känsla av flygplansliknande hastigheter. Krascherna i slow motion är fortfarande lika läckra som de alltid har vant och jag ler sadistiskt när den nittonde bilen för racet bestämt prejas in i en betongpelare och knycklas ihop till något som skulle passa bra som installation på Moderna museet som en symbol för alltings förgänglighet.

Det märkliga med *Burnout* är att det aldrig har varit lika kul i multiplayer som man inbillar sig, men här finns hur som helst möjligheten till lite flerspelarkonkurrens med bara en skiva. Skaffar man varsitt spel kan ända upp till sex spelare delta i krockeriet.

Många spel har konverterats från Playstation 2 till PSP – oftast med aptrist resultat. Men *Burnout Legends* är helgjutet, helrätt och helhjärtat utfört. Herregud, det är ju till och med *kortare* laddningstider än på Playstation 2!

30 sekunder tills bussen går? Kör en krasch. 5 minuter tills T-banan går? Kör en road rage. Just missat pendeln? Kör en hel GP-serie. *Tommy Rydling*

Ett roligt tillskott och en glad överraskning är spelläget där man som polis (åtminstone sitter man i en polisbil) får åka ikapp syndare (fartmässiga) och preja sönder deras bilar. En munk på det och lyckan är gjord.

FORMAT
PSP
GENRE
RACING
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-6

GRAFIK 7	LJUD 4	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	8

SPELA ÄVEN

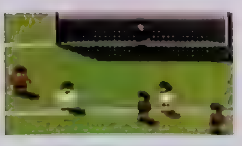
The Lounge är världens roligaste fotbollsgrej! Det [illegible] fort offline. Att [illegible] man skapar en profil för varje kille eller tjej som vill vara med och slåss om äran. Sedan sparar spelet statistik om samtliga matcher som spelas i Loungen. Varpå man efter några månader börjar se en [illegible] tendens – man halkar i listan och har bara gjort halften så många mål som person A och släppt in dubbelt så många som person B och har bara halften så många poäng som person C. Om ett år, när *FIFA 07* släpps, korar vi vinnaren. Det har aldrig varit mer prestige i det som förut bara var en simpel match på lunchrasten.

ÅSIKT
HÅKAN DURMER

I min värld har *FIFA* alltid varit ett skällsord då det kommer till fotbollsspel. Det har handlat om "nästanfotboll" med för stor tonvikt på det grafiska och för enkla frisparkar. Nu är det dags att omvärdera. För första gången har *Pro Evolution Soccer* fått en värdig utmanare. Med *FIFA 2006* bevisar EA att de inte längre nöjer sig med att leva på sina licenser och ett mer varierat enspelarläge. Det har blivit mer fotbollstänkande och mindre glassighet. Fast fortfarande går det att göra dom lackra solonumren. Uppbackad av en smidig kontroll blir den kombinationen riktigt vass.

FIFA är inte längre något skällsord, även om hyperrealismen från *Pro Evolution Soccer* lyser med sin frånvaro. EA har sammanflätat yta, enkelhet och taktiskt ravspel. Och övertygar man en rabiat *Pro Evolution Soccer*-anhängare som mig så har man verkligen lyckats. **7**

FORMAT
XB/PS2/GC/PC
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
30 SEP
SPELARE
1-4



SPELA ÄVEN

[illegible] World of Soccer (A[illegible]) [illegible] inte så mycket [illegible] där elva pixlar små figurer ran [illegible] på en [illegible]. Det är charmigt, det är gulligt och det är underhållning på hög nivå. Fast som sagt – fotboll påminner det inte så mycket om egentligen

I år kommer chockade *FIFA*-fans att mötas av ett helt nytt spel. Till ochmed målisen ser chockad ut.

FIFA 06

Förvirringen är total. Ett nytt FIFA som både ser ut och känns som Pro Evolution Soccer. Vart är världen på väg?

Länge har de varit dödsfiender nu.

År efter år kommer den stora hatmatchen då Electronic Arts ställs mot Konami och spelvärlden delas upp i två läger. Vanligtvis är det också lätt att utse en vinnare. Men i år är det annorlunda.

Champions League 04/05 var snudd på det perfekta fotbollsspelet. En smått finjusterad variant av förra årets *FIFA Football 2005* som var rena fröjden att spela. Därför tänkte jag – och säkert många med mig – att Electronic Arts var nära målet. Lite finputsning till, bara, så skulle ren fotbollsmagi skapas framför våra ögon.

Istället chockar de med ett helt nytt spel. Bara den gigantiska databasen med spelarnamn vittnar om att det faktiskt är *FIFA* som spelas. Folk som går förbi undrar om det är "nya *Pro Evolution Soccer*" – och man är frestad att svara "ja".

Både utseendet och sättet som spelare och boll förhåller sig till varandra på känns typiskt *PES*-igt. Det är lättare att bli av med bollen, lättare att blockera skott och lättare att ligga på bollinnehavaren som en jäkligt jobbig ryggsäck. Nu kan man också för första gången använda en finess som först såg dagens ljus i *Pro Evolution Soccer*-serien: genom att hålla in en särskild knapp kallar man på förstärkning från närmaste spelare. På så vis blir man två spelare som går på samma bollförare, för de där riktigt desperata lägena. Det är på det hela taget tajt, målsnålt och fysiskt.

Men även om det på många sätt är två spelserier som närmat sig varandra i år så finns det fortfarande en stor skillnad mellan dem – kontrollen.

Ledordet för spelmakarna på Electronic Arts är fortfarande intuitivitet. Det ska kännas logiskt och lätt att kontrollera spelet. Vill du göra en sidledsfint? Dra högerspaken åt sidan. Vill du göra ett plötsligt stopp? Dra högerspaken bakåt i färdriktningen. Vill du göra en snurrfint? Snurra på högerspaken.

Den lättanvända kontrollen gör att spelet tenderar att bli spektakulärt – nästan lekfullt – och offensivt, även om defensiven har fått sig en välbehövd upptajtning. Man provar gärna nya lösningar och blir ofta glatt överraskad över resultatet.

När nu kontrollen för det mesta känns så helgjuten är det extremt frustrerande att nästan all detaljkontroll har försvunnit från de fasta situationerna. Hörnorna är så befriade från finess och kontroll att de har fördummats till chansartade inlägg. Mål på hörnor? Javisst, men fråga mig inte hur man maximerar chansen eller förhindrar att motståndaren lyckas med sina.

Frisparkarna är nästan ännu värre. Hårdheten på skottet bestäms på ett mystiskt manér genom att man ställer in önskad höjd på tillslaget. Någon skruv kan inte appliceras, och något sikte att tala om finns inte. Bollarna som inte går i muren seglar upp på läktarbalkongen. Det är så trist att gång på gång kunna fälla motståndaren strax utanför straffområdet och känna att det inte är någon fara!

Men även om de fasta situationerna lämnar mycket i övrigt att önska så känns nya *FIFA* som just det: nya *FIFA*. Det är nytt. Det är fräscht. Det är underhållande till bristningsgränsen. Har du alltid ratat *FIFA* till förmån för *Pro Evolution Soccer*? 06 är året då det är dags att ompröva.

Tommy Rydling

GRAFIK 8
[illegible]

LJUD 8
[illegible] Och publiken är förande engagerad i minsta närkamp.

KONTROLL 8
[illegible]

LIVSLÄNGD 9
[illegible]

TOTALT
[illegible]

8

Ingen revolution, men med några finputsningar sedan sist är Konamis nya fotbollsspel en riktig fulltraff.

Frisparkarna är knepiga att kontrollera, men om man är skicklig kan man få dem att åtminstone gå i ribban. Alltid något.

Det fysiska spelet är ännu mer påtagligt i år. Man river i tröjor, använder vassa armbågar och muckar med varandra mellan avblåsningarna. Det ska göra ont att spela fotboll.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Evolutionen fortsätter. Med Pro Evolution Soccer 5 tar Konami ytterligare en prestigefylld seger. Och den nås genom fysisk totalfotboll och pressade långskott.

På ytan är det inte mycket som har hänt. Menyerna, spelläget och grafiken känns igen från *Pro Evolution Soccer 4*. De juckande målgesterna och de lättöverskådliga diagrammen över spelarnas kvalitéer är desamma. Det är först när man sätter sig in i spelet som man inser vad som har hänt – *Pro Evolution Soccer 5* är bättre än sina föregångare i snudd på varje plan.

Av uppenbara skäl går det inte att närma sig en ny del i *Pro Evolution Soccer*-sviten utan att nämna huvudkonkurrenten *FIFA*. EA:s årligen uppdaterade fotbollsserie är klart glassigare än Konamis uppstickare både på och utanför plan. Där det i *FIFA* handlar om snygga solonummer och fräscha dragningar bygger *Pro Evolution Soccer* på lagarbete och hårt slit. Även om de två serierna närmat sig varandra med sina aktuella titlar är skillnaderna fortfarande enorma. Om *FIFA 06* är italienska Serie A eller spanska La Liga så är *Pro Evolution Soccer 5* engelska Premier League eller tyska Bundesliga. Det handlar mindre om de enstaka händelserna och de stora stjärnorna och mer om att spela tajt bakåt, hålla bollen inom laget och vara en iskall killer då det gyllene läget väl dyker upp.

Det verkar nästan som om Konamis chefsutvecklare suttit ner med en lista över de mest irriterande momenten från *Pro Evolution Soccer 4* och, med stora doser tålamod, tagit itu med ett i taget. Den stora skillnaden från *Pro Evolution Soccer 5* ligger nämligen i de små detaljerna. Långskotten är för första gången riktigt giftiga, de farliga frisparkarna stannar inte lika ofta på motståndarnas täckande köttmur och målvakterna är piggare på att hitta konstruktiva kontringsmöjligheter med sina utkast. Det mesta som de luttrade *Pro Evolution Soccer*-spelarna retat sig svettiga på har förbättrats. Dessutom har det dykt upp nya, snygga detaljer, såsom att spelare kan dra på sig avvaktande varningar och att man kan få skador även i situationer som inte leder till frisparkar.

Överlag är *Pro Evolution Soccer 5* mer fysiskt än föregångarna. Spelarna sliter tag i och knuffar varandra så fort de får chansen. De snabba spelarna är inte längre lika övermänskligt dominanta och CPU-motståndet har blivit betydligt vassare. För att kompensera den ökade svårighetsgraden har forwardlöpningarna blivit intelligentare (tyvärr springer de väldigt ofta offside) och hörnorna farligare (det blir oproportionerligt många hörnmål).

Återigen slår Konami kolossen EA på fingrarna, trots att de i sedvanlig ordning saknar licenser till alla spelare, klubbar och turneringar. *Pro Evolution Soccer 5* är troligen det mest realistiska och krävande fotbollsspel som skapats. Men det återstår fortfarande en hel del att förbättra. I *Pro Evolution Soccer 6* skulle jag exempelvis vilja se ett mindre monotont enspelarläge. ***Håkan Durmér***

GRAFIK 8	LJUD 4	KONTROLL 7
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVELÄNGD 7	TOTALT	8
[illegible]	[illegible]	

ÅSIKT
TOMMY RYDLING

Visst är det kul med riv och slit-fotboll, där man måste kämpa med näbbar och klor för varje centimeter på gräsplanen. Just det fysiska närkampspelet, med sina tröjdragningar och vassa armbågar, är utsökt återgivet och det enda moment där Konami klart spöar Electronic Arts i år.

Därför är det så sorgligt att man låter en bindgalen domare sabba allt. Avblåsningar, varningar och olikfärgade kort haglar genom luften i ett bedövande tempo. Till sist tassar man omkring på tå och vågar knappt sparka till bollen fastän den ligger fritt – alltid hittar domarjäveln något att blåsa för. Och inte blir det bättre av den överkomplexa kontrollen, som fortfarande är helt ointuitiv. Att det sitter en högerspak på handkontrollerna har tydligen helt undgått utvecklarna.

I korta sekvenser kan spelet bjuda på fantastisk fotboll – men så hittar domaren sin pipa igen. **6**

FORMAT
PS2/PSP/PC/XB
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
KONAMI
UTGIVARE
KONAMI
DISTRIBUTION
KONAMI
SLÄPPS
OKTOBER
SPELARE
1-6

SPELA ÄVEN
FIFA 06 (XB/PS2)
[illegible]

187 RIDE OR DIE

FORMAT
PS2
GENRE
RACING
UTVECKLARE
UBISOFT
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTION
UBISOFT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-4
TEXT
MW

TOTALT
Monoton racing med forcerad [illegible]

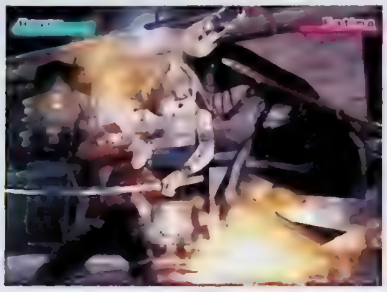
6

Tänk dig att en bil från *Burnout*-serien kör över Mr X to tha Z i Xzibit, men istället för att han krossas mot kofångaren och blod sprutar i ultrarapid så fastnar all hans hårda hiphop-attityd på bilen. You just got pimped och där har vi *187 Ride Or Die*.

Vi snackar alltså om lättsam arkadracing. Fast bara racing räcker inte i den hårda betongdjungeln där allt utspelar sig, det är inte nog hårt. Du kan därför även plocka upp vapen för att skjuta på dina motståndare och när dennes bil sedan sprängs växlar det till att du i slow motion får se den exploderande bilen slungas upp i luften. Fokus flyttas alltså från din egen bil som fortsätter köra på utan att du kan se var den är på väg. Frågan "vad tänkte de på?" uppkommer.

En annan detalj som kanske mest framkallar skratt är den gravt överdrivna ghettojargongen som förekommer varje gång någon öppnar munnen. *187 Ride Or Die* är klart underhållande, men intresset avtar snabbt.

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE



FORMAT
XB/PS2
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
CAVIA
UTGIVARE
CAPCOM
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
HD

TOTALT
Battman rättigt gatuvåld, sämsta ett godkänt action-spel

4

En knarkaffär går snett. Du har blivit blåst. Plötsligt anser den maffiakartell som du tidigare jobbade åt att du är en förrädare. Det enda sättet att överleva är att slå sig fram genom att vara hårdast, råast och mest brutal.

Med fem spelbara karaktärer, en story som åtminstone håller måttet och en rad ganska coola detaljer borde *Beat Down* kunnat bli riktigt bra. Ändå känns det bara som en seg och repetitiv glorifiering av meningslöst gatuvåld. Varför?

Beat Down är en blandning mellan action-spel och hederlig beat em 'up. Du måste slåss för att få pengar, slåss för att få information, slåss för att få nya vänner, slåss för att överleva. För varje steg du tar måste du slåss. Det finns ingen annan substans. Och då fighting-sekvenserna är snudd inpå pinsamt trista faller spelet totalt.

Beat Down håller inte måttet.

NHL 06

FORMAT
XB/PS2/GC/PC
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
SLÄPPS
OKT
ELECTRONIC ARTS
SPELARE
1-4
TEXT
TR

TOTALT
Nytändningen som utebl[illegible]

6

Myten om att Electronic Arts bara ger ut samma spel år efter år är inte helt sann. Däremot har *NHL*-serien varit i stort behov av nytänkande ända sedan mitten av nittiotalet. Den här gången har alla möjligheter till nystart funnits där, inklusive en ny producent som förhoppningsvis har kunnat komma med lite fräscha inslag. Som till exempel, inte vet jag, en domare som dömer korrekt?

Tyvärr blir det snart tydligt att det fortfarande är svårt att göra den komplexa sporten rättvisa i ett spel. Det blir lite för snabbt, lite för trångt (även för en NHL-rink) och lite för omöjligt att ha någon detaljkontroll över puckföringen. Och just det – domaren är fortfarande helt störd.

Arne och Ankan då? De gör ett rätt stolpigt jobb ("Oj oj! Den pucken tog i STOLPEN!!!") även med tanke på att de fått ett dåligt översatt amerikanskt manus att förhålla sig till.

Det blev ingen riktig nytändning. Men kanske en bra bas att bygga från.

THE SIMS 2: NATTLIV

FORMAT
PC
GENRE
SIMULATOR
UTVECKLARE
MAXIS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
GJ

TOTALT
Nya funktionerna är bra, jag hade dock gärna sett fler prylar.

7

Det dröjde inte lång tid innan expansionscirkusen drog igång även kring tvåan av *The Sims*. Medan förra expansionen *Studentliv* var mer av ett spel i spelet, innebär *Nattliv* ett rikt nytt vardagsutbud till dina vanliga simmar. Exempelvis kan man nu inhandla en bil och aldrig vänta på taxin igen. Glid ner till det maffiga cityområdet när som helst och besök nattklubbar, restauranger, bowlinghallar och liknande. Perfekt för den sim som har den nya njutningssökande aspirationen och ständigt måste stimuleras med nya "upplevelser". Dock fann jag att det ofta är så mycket folk och händer så mycket grejer på ett uteställe att jag var tvungen att vrida ner grafikinställningarna för att det skulle vara spelbart.

Det nya dejtingsystemet fungerar bra även om man väldigt ofta frågar sin dejt vad den "vill" för att dejten ska gå bra. Det är roligt att dansa, sjunga karaoke och annat man kan göra ute. De saker man saknar är fler frisyrer och kläder, samt att slippa gå hem och sova.

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

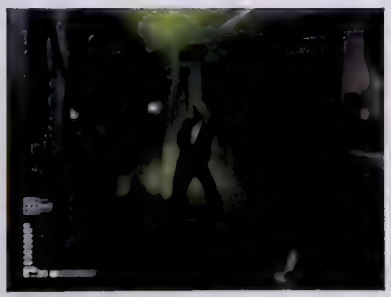
FORMAT
PS2
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
CAPCOM
UTGIVARE
CAPCOM
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-4
TEXT
TP

TOTALT
[illegible]

4

När den onlinebaserade *Resident Evil*-avstickaren *Outbreak* hittade till Europa förra året var det oförlåtligt stympat. Capcom hade plockat bort dess själva kärna, nätverksläget, men valde helt fräckt att släppa spelet ändå. Det var ingen höjdare. I del två får även vi européer delta i det tvivelaktiga nöjet att leka *Resident Evil* på nätet. Idén är fortfarande tuff – zombiekatastrofen är ett faktum och man måste samarbeta för att överleva. Tyvärr är utförandet ohyggligt klumpigt och spelet dras med en mängd korkade designbeslut. Varför man valt att begränsa upplägget till de klassiska spelen satte upp förstår jag inte. *Outbreak* hade vunnit på att stöpa om hela formen och anpassa den till onlinespelande – att trixa med inventarier och pussel känns otympligt i multiplayersammanhang och inte blir det bättre av de pinsamt dåliga kommunikationsmöjligheterna. Den största behållningen ligger tyvärr i mängden ofrivillig humor, som visserligen känns helt rätt i zombiegenren.

WITHOUT WARNING



FORMAT
PS2/XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
CIRCLE STUDIO
UTGIVARE
CAPCOM
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
TP

TOTALT
[illegible]

5

Åh nej, terroristerna har slagit till igen. De har lagt vantarna på någon kemisk industrianläggning och hotar att spränga den i luften. För att undvika miljökatastrof och massdöd så skickas en insatsstyrka till platsen för att styra upp situationen. Handlingen följer standardmallen för actionfilmer och skulle kunna vara något som Michael Bay och Jerry Bruckheimer spånat ihop på en kaffekvart. Det är idiotaction på högsta nivå. De brittiska utvecklarna har uppenbarligen studerat mästerverk som *Die Hard* och *The Rock*, och sedan blandat med lite ingredienser från TV-serien *24*. Scenariot utspelar sig över tolv timmar och man får spela som sex olika karaktärer i hoppande kronologisk ordning – bland annat får vi bekanta oss med en dumdristig journalist och en av fabrikens säkerhetsvakter. Greppet med flera parallella händelseförlopp som avlöser varandra i korta avsnitt är rätt lyckat och håller tempot uppe, men det oändliga mejandet av terrorister blir tyvärr ändå tradigt till slut.

MUSHIHIMESAMA

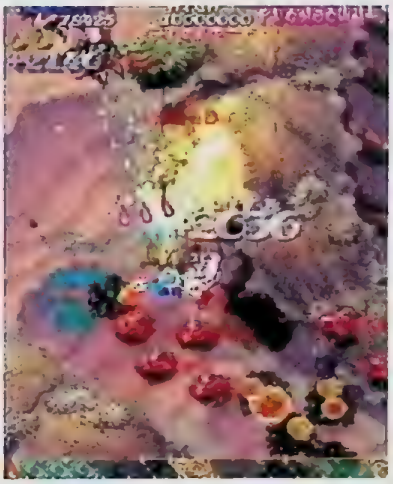
Femtonåriga flickan Reko sadlar på en enorm skalbagge för att göra upp med de armador av hotfulla insektsmonster som hotar mänskligheten. Men handlingen är inget du hinner tänka på under spelandet.

Cave slår till med ett kraftfullt krutpaket som än en gång befäster deras position som kungarna av 2D-shooters.

En gång kungar i arkadhallarna världen över har 2D-shooters i väst det senaste årtiondet mer och mer marginaliserats till en smal genre för en grupp hardcorespelare. Här finns det inte utrymme att analysera varför "massornas" intresse avtog, men 3D-grafikens framgång i mitten av 1990-talet (och som en följd av det ett allt skralare antal PAL-utgivningar) spelar naturligtvis in i ekvationen. Så skulle det inte behöva vara. Om utgivarna hade sett till att hålla intresset vid liv alltså. För det handlar egentligen inte om något obskyrt, eller "pikant japanskt". Tvärtom har genren sina djupaste rötter här i väst och det handlar liksom pusselspel i grunden om väldigt lättillgänglig och renodlad spelmekanik.

Det finns många som tror att 2D-shooters är ungefär likadana idag som under 16-bitarseran. Fast snyggare. Så är det inte. Genren har förfinats avsevärt och det handlar numera oftast om betydligt mer än att bara ducka och skjuta sig igenom nivåerna. Det har utvecklats komplexa poängsystem och ännu mer vansinniga (i positiv betydelse) skottmönster som i sina skönaste stunder kan betraktas som en estetisk konstform. Det spelhus som framför allt har bidragit till utvecklingen sedan mitten av 1990-talet är Cave, som tidigare har utvecklat en rad korta, högintensiva spel (*Do Don Pachi, Esp Ra De, Progear, Espgaluda* med flera) med djupa poängsystem som nöts världen över varje dag.

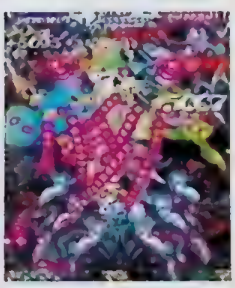
Nu är så äntligen en konvertering av Caves arkadhit *Mushihimesama* här till Playstation 2. I huvudrollen har vi den unga insektsprinsessan Reko som på ryggen av en stor skalbagge ska ta sig an fem nivåer med myriader av härligt fruktansvärda kryp, insekter och maffiga bossar. Det första som slår mig är hur många spellägen Cave bjuder på: fyra olika. I vanlig ordning får man välja vilken typ av skott man vill starta med, men det går också att ändra under spelandet ifall man är kall när man plockar upp power-ups. I "original mode" finns inte riktigt den intensitet som brukar kännetecknа Caves spel. I stället känns det mer som en klassisk shooter där det främst handlar om att komma så långt som möjligt och få bra poäng genom att plocka juveler på vägen. Personligen lämnar jag ganska snabbt "original", men förutom som uppvärmning till de övriga spellägena kan det också fungera bra som startsträcka för spelare som inte tidigare har spelat så många shooters. De andra spellägena ("maniac", "ultra" och "arrange") är mer krävande. "Ultra" är något av det svåraste jag någonsin har upplevt, och "arrange" är i princip samma spelläge med tillägget att man förses med ett uppgraderat skepp redan från början samt automatisk hjälp att bomba i skarpa lägen. Det gör så klart det hela enklare och bjuder in folk som inte är proffs till att också njuta av de högintensiva bombregnen utan att redan i inledningen malas ner av en massiv bombmatta.



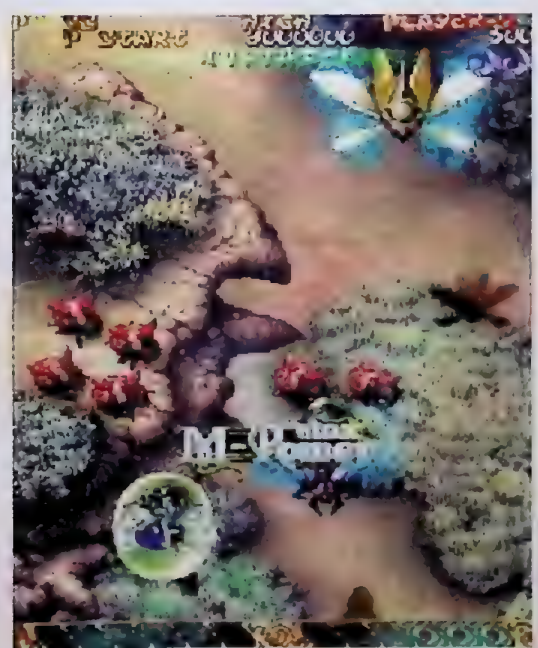
Men det är "maniac" som känns som spelets naturliga huvudläge. Här finns allt man förväntar sig av en högoktanigt intensiv Cave-shooter. Tusentals rosa skott, skurar av fiender, poäng över hela skärmen och ett sjuhelsikes röj. Ibland blir det så intensivt på skärmen av spelet drabbas av slowdowns, vilket naturligtvis retar upp puritanerna, men som för många också kan förenkla till exempel en tuff bossfight i och med att det blir enkelt att navigera fram genom skottsalvorna när tempot sänks. Skjuta, dodga, skjuta alltså. Men den som inte har skicklighet eller strategi kommer aldrig upp i höga poäng, vilket är det självklara målet ifall man inte satsar på att "bara" klara av spelet på en kredit.

Grunden för att få höga poäng ligger som vanligt i Caves spel i att ständigt skjuta ner nya fiender i ett flöde, att få in en sorts rytm i sitt skövlande över skärmen. Uppe till vänster finns en bonusmätare som går upp när man skjuter ner en motståndare, men den faller snabbt ner mot noll ifall man ligger på latsidan några sekunder. Och siffran på mätaren är det som styr ens poäng, då värdet för en nedskjuten insekt multipliceras med just den siffra som man är uppe i vid varje enskilt tillfälle. Det gäller med andra ord att träna upp sig för att helst kunna ligga på en så hög nivå som möjligt genom hela spelet.

Kort sagt är det här en suverän shooter som befäster Caves plats som genrens kungar. *Stefan Blomberg*



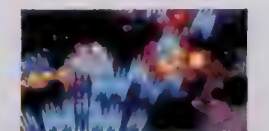
Mushihimesama genomsyras av intensiv action där det inte går att slappna av en sekund. Hela tredje nivån utgörs av en enorm boss (bilden) som i princip sprutar skott på spelaren.



Dags igen för alltid lika säkra Cave att släppa en ny shooter till Playstation 2. Spelet får inte göra någon besviken.

FORMAT
PS2
GENRE
SHOOT 'EM UP
UTVECKLARE
CAVE
UTGIVARE
TAITO
DISTRIBUTION
JAPANIMPORT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 9
LIVSLÄNGD 9	TOTALT	8



SPELA ÄVEN

Battle Garegga (Saturn)
Tvåspars sista och kanske bästa shoot-'em-up är ett hyllningståg mot vad Cave sedan skulle komma att utveckla.

BLACK AND WHITE 2

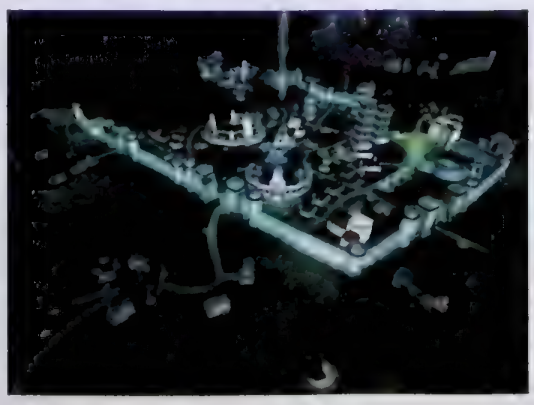
Att vara gud innebär vissa fördelar. Som att man får sitt eget husdjur som man kan träna till att bli en lydig tjänare.

Peter Molyneux snackar mycket, det är allmänt känt. Att han gör riktigt bra spel går ofta förlorat i floden av kritik över att de inte alltid innehåller allt Peter lovat att de ska göra. Black & White 2 är ännu ett av hans superambitiösa projekt.

Man måste nog rubricera det här spelet som realtidsstrategi, eftersom 99 procent av alla spel i den genren handlar om taktiska drag med små enheter, och så även *Black & White 2*. Men här handlar det enligt mannen själv om en gudssimulator, där du är en gud som mer eller mindre direkt påverkar dina dyrkares liv och miljö. I ettan var det inte alltid du fick som du ville, och särskilt din varelse – ett djur som växer sig jättestort och fungerar som din representant i världen, lite som en enorm, hårig Jesus – verkade ibland göra saker bara för att jäklas med dig. Det här har Lionhead tagit fasta på, och försökt skapa ett spel som har allt bra från ettan, medan man samtidigt fixar de värsta problemen.

Och problemen med *Black & White* var många, men verkar till stor del vara lösta i uppföljaren. Numera är det inga problem att få sina byar och städer att se ut som man vill, och allt man bygger, eller säger åt sina anhängare att bygga, lägger sig gärna lite krokigt och oregelbundet, vilket ger ett tillfredsställande organiskt utseende efter ett tag. Du bygger vägar, fält, monument och hus, och tar dig då och då an ett och annat uppdrag i form av en silverfärgad skriftrulle som ger dig bonuspoäng. Dessa poäng fås i olika mängd för nästan allt du gör, och används för att köpa extraprylar som möjligheten att använda gudomliga krafter med en enkel gest med handen (som är din manifestation i spelvärlden) eller kanske möjligheten att bygga ett tempel som ger dig tillgång till särskilt maffiga underverk som vulkaner eller sirener som drar till sig motståndarens invånare.

Mellan undren och erövrandet pysslar du om dina invånare, eller terroriserar dem om du är en ond gud, och lär upp din



FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
LIONHEAD STUDIOS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

varelse. Men båda delar är mindre krävande nu, eftersom AI:n har förbättrats avsevärt sedan ettan och dina dyrkare är smarta nog att själva bygga färdigt hus du ställt ut, och varelsen för det mesta klarar sig utmärkt på egen hand. Det är dock inte säkert att han utvecklas åt det håll du vill, så om du vill ha en viss sorts hjälpreda bör du hålla honom i handen lite då och då, särskilt som han kan lägga sig till med ovanor som att bajsa på folks hus och äta upp boskapen. Men ett nytt och tydligt system för att bestraffa eller belöna honom för rätt saker gör det lättare att undvika även sådana problem.

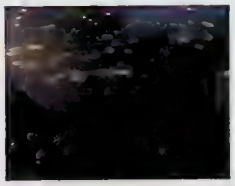
Allt det här illustreras förstås med den vackraste grafik som setts på PC, men detta har sitt pris. Jag har provat spelet på lite olika datorer, och har du en riktig värsting är det inga problem att köra med nästan allt på max, men om du börjar närma dig systemkravet bör du nog fundera på att köpa ett annat spel eller uppgradera datorn. Även om man ställer ner allting så långt det går hackar det rätt rejält på sämre datorer, till den milda grad att det nätt och jämnt är spelbart på en tregigahertzare med ett X600-grafikkort. Systemkravet ligger en ganska bra bit under det, men är antagligen bara ett elakt skämt. Men har du en bra dator är *Black & White 2* en skönhetsupplevelse av sällan skådat slag, med vajande gräs, undersköna soluppgångar och en hel värld av levande små människor som alla är helt utlämnade åt ditt godtycke.

Black & White 2 är alltså i praktiken allt det som ettan borde ha varit, och jag måste erkänna att det är med glädje jag sitter och hittar små detaljer överallt, erövrar motståndarbyar med vänlighet (eller stora, glödande stenar och härjande arméer) och flyttar från ö till ö i jakten på hämnd på de onda aztekerna. Men när den hämnden kommer finns det inte mycket kvar att göra, förutom kanske att spela om spelet och vara ond (om du nu var god första gången), vilket ofelbart innebär att du får lida dig igenom den oerhört långa och sega tutorialen än en gång. Faktum är att denna inlärningsfas varar de första tre nivåerna, och en bra bit in på den fjärde. Att lära sig medan man spelar är bra, men det kan helt klart gå till överdrift. Samtidigt finns det så enormt mycket man kan göra i det här spelet att det nästan är omöjligt att hitta allt själv. Men förhoppningsvis innehåller första patchen möjligheten att skippa introduktionen om man redan kan allt, precis som ettan gjorde. Historien upprepar sig.

Jag kan med gott samvete rekommendera det här spelet om du är lite trött på identiska RTS-kloner och istället vill spela något med charm och karaktär. Att spelet är enastående vackert och har otroligt mycket att upptäcka och göra är nästan bara en bonus. Det innehåller måhända inte allt som Peter sade att det skulle göra den här gången heller, men det som finns här är mer än värt pengarna. ***Mats Nylund***

MELLAN UNDREN OCH ERÖVRANDET PYSSLAR DU OM DINA INVÅNARE, ELLER TERRORISERAR DEM OM DU ÄR EN OND GUD, OCH LÄR UPP DIN VARELSE

Det första du gör i spelet är att välja din varelse, som kan vara antingen en varg, ett lejon, en ko eller en apa. Så småningom får du möjlighet att lära upp den till en supersoldat, en vänlig medhjälpare eller något slags kombination. Du kan också se vad den tänker, vilket underlättar inlärningsprocessen då du alltid kan straffa och belöna precis rätt saker vid rätt tillfälle.



Natten kan vara imponerande mörk ibland, men för med sig vackra ljuseffekter som fackior i dina byar och månljus på vattnet. Eftersom du är en gud kan du dock bestämma vilken tid på dygnet det ska vara. Klicka bara på himlen och dra för att ändra klockslag. Mäktigt.

– Fy! Dumt lejon! Inte bajsa mitt på torget!

GRAFIK 9

LJUD 6

KONTROLL 8

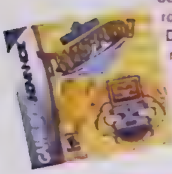
LIVSLÅNGD 6

TOTALT

7

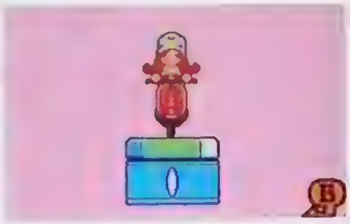
SPELA ÄVEN

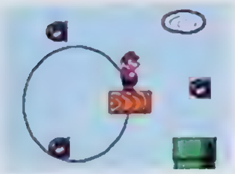
WARIO WARE: TWISTED



Wario och hans kompisar rojer loss och har den här gången också släpat med sig ett rörelsekänsligt gyro. Dock har gyrot problem med elsäkerhetsstämpeln i Europa och det är oklart när spelet kommer hit. Läge att importera!

Det finns massor av minispel och andra karameller att vrida ur den här välfyllda maskinen. Av högst värde är det drygt tjugotal minispel där man bland annat kan riva hus, spela golf, kasta bumerang, hoppa får över staket och styra symaskin.

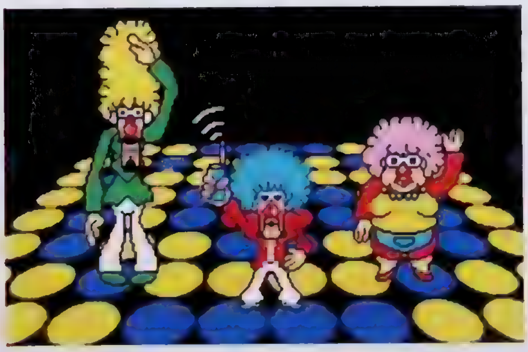




Även om hela spelkonceptet är en sorts hyllning till spelhistorien så finns det i vanlig ordning också en hel del mer direkta retroreferenser till Nintendos tidigare stortitlar.

Äntligen! I ett av årets mest efterlängtade återbesök kommer kung Wario, Nintendos kanske skönaste karaktär, med sällskap och gyro i bagaget tillbaka hem till Game Boy Advance-vaggan igen.

Wario Ware: Twisted är här och det är inte bara fråga om en ny samling minispel i hysteriskt tempo, utan en spelkaramell fylld av innovation som främst kretsar kring uppfinningsrik användning av det rörelsekänsliga gyro som också följer med. Jag vet inte hur många timmar jag har nött ner i de tre "tidigare" (*Twisted* släpptes innan *Touched* i Japan, så det



Skaka, skaka, skaka din rumpa på dansgolvet.

beror på vilken del av världen man bor i), men allra roligast har jag haft med originalet. Mina förhoppningar är därför enorma när jag stoppar ner kassetten i konsolen. Men ska spelet verkligen kunna erbjuda samma nöje som originalet bara för att Nintendo prylfixerat har skickat med ett gyro? Räcker det till för att kompensera frånvaron av det första överraskningsmomentet som fick oss att häpna av glädje för några år sedan?

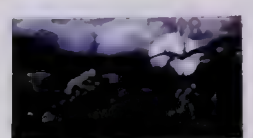
Wario Ware Twisted handlar i grunden om reaktionsförmåga, överraskningar, poängjakt, enkelhet i spelidé, belönande svårighetsökning och halvabsurd humor. Allt detta finns här i överflöd. Gyrot används genomgående smart och varierat. Ibland gäller det att skaka snabbt (till exempel att göra eld med en pinne), ibland att med finkänsla vrida konsolen försiktigt (till exempel gå med en katt över en smal spång i kraftig vind). I några fall använder man bara knapparna, i andra kombinerar man knapptryckning med gyromanövrar. Men i huvudsak handlar det alltså om konsolvridande. Och gyrot fungerar verkligen perfekt. Förutom att vara stabilt och finkänsligt så har det inte strulat en enda gång under alla de timmar som jag har plöjt ner i spelet.

I vanlig ordning ramas det hela in av en löst sammansatt story utan egentlig betydelse. Vad som dock har betydelse för många är de små animerade filmer som inleder varje karaktärs spelsamling. Det är genom dem som vi lär "känna" karaktärerna. Även om man inte tittar på sekvenserna var och varannan dag så finns de där och ger spelet "kropp", eller vad man ska kalla det för. Det är nog fler än jag som saknade dem i den europeiska Gamecube-versionen. Själv anser jag att det var en av de främsta anledningarna till att spelet kändes ganska karaktärslöst. I *Twisted* är de dock på plats och är lika charmiga som tidigare, kanske till och med de bästa hittills. De olika karaktärerna (främst gamla bekanta) låser man snabbt upp genom att spela igenom ett knippe mikrospel och klara av en "boss". Har du inte spelat *Wario Ware* tidigare så handlar det alltså inte om ett stort elakt monster, utan om allt ifrån att dansa i takt med Wario till att köra igenom en miniversion av första banan i *Super Mario Bros.*

När väl huvudkaraktärerna är upplåsta och man börjar känna sig hemtam med rörelsedetektorn så börjar jakten på highscores och upplåsning av leksaker, låtar, figurer, musikinstrument och en hög sköna minispel. Ända sedan det första spelet i serien så har det funnits minispel att låsa upp. I *Twisted* har de (tillsammans med en massa andra typer av "presenter") fått större betydelse. De är inte längre bara en kul bonus att leka med, utan en huvudingrediens. En del av presenterna är triviala bagateller, men framför allt minispelen (som ofta utgörs av varianter på mikrospelen i kampanjläget) är genomgående av hög kvalitet. Och till skillnad från i originalet så krävs det inte längre att man slår personbästa på en "gubbe" för att få en present av spelet. De delas generöst ut varje gång man övervinner en bossbana. I sin enkelhet är det ett genialt drag. Av flera skäl. Det förlänger livstiden avsevärt och skriker till spelarna att börja tävla poängjakt med varandra på forum och liknande.

Gillade du originalet så kommer du att älska *Twisted*. Gjorde du inte det så bör du kanske se dig om efter ett annat spel, då det i grunden handlar om i princip samma sak fast fantastiskt genomfört och med lite extra twist. Själv smälter jag som en klick margarin i en pizzaugn och utser det här till ett av årets bästa spel. Än finns det liv i gamla Game Boy Advance! *Stefan Blomberg*

FORMAT
GBA
GENRE
PUSSEL
UTVECKLARE
NINTENDO
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTÖR
BERGSALA
SLÄPPS
UTE NU (JAPAN)
SPELARE
1



SPELA ÄVEN

[illegible] Inte lika hysteriskt tempo, men rätt skön variation av minispel [illegible]

GRAFIK 9	LJUD 8	KONTROLL 10
LIVSLÄNGD 9	TOTALT	9

DARKWATCH

Darkwatch är en västernfilm klädd i goth och upplevs bäst tillsammans med en komp s.

Darkwatch är ett spel som tror fullt ut på att mixa genrer. Men goth och västern blir inte nödvändigtvis gott och blandat.

Vi lever i ett samhälle där "lite" är fult och "mycket" är fint. En Dagobertmacka till frukost, kaffe med grädde och kanel på grädden och karamellfärg på kanelen och tandkräm med fluor och munvatten, innan man ens börjar dagen. Man ska blanda så mycket som möjligt.

Det börjar gå ut över nöjesindustrin. Man kan tycka att det borde ha varit nog när rock uppenbarligen inte var hippt nog utan måste rulla också, men nu har vi artister som både jazzar, poppar, rockar, synthar, hippar, trippar och hoppar. I filmens värld har det här med genrer redan mixats sedan länge.

Och här är *Darkwatch*. Västernfilmen möter gothen. De skakar hand, står sida vid sida med starka skuldror och, visst, man ler ett försiktigt leende. Då händer något. Gothens skugga faller över västernfilmens starka solljus.

Jag älskar västernfilm. Ända sedan Sergio Leone hade lekstuga i min videobandspelare med *Den gode, den onde, den fule* för första gånge, har jag fascinerats av svettiga män med skäggstubb som cirklar runt varann i gassande solljus på öde plättmark med komp av operalika, bombastiska Morricone-melodier för att till slut låta sina pistoler utbrista i ett "pang-pang".

Problemet med *Darkwatch* är att det inte har något av det jag just pratat om. Eller, jo, pangpang finns det gott om.

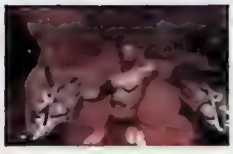
Darkwatch bygger på *Halos* premisser fullt ut. Man kan greppa två puffror och kasta dynamit med den vänstra axelknappen medan man följer samma upplägg i bandesign och fiender som hos *Halo*. Så långt låter, och är, *Darkwatch* bra. Kontrollen är väl avvägd i alla moment – förutom den katastrofala dubbelhoppningen – och det är ett himla röj som väntar längs de mörka, grottliknande tunnlar och dystra kyrkogårdar man springer längs.

Stämningen i västernfilmer är ofta så tjock att man kan ta på den; underligt då att *Darkwatch* är rent av genomskinligt. Handlingen är tunnare än ett löv på vintern: Jericho Cross, revolverman av det gamla goda slaget, färdas genom en apokalyptisk framtidsvärld och slåss mot vampyrer och djävulsbestar av olika slag.

Alla banor tycks utkämpas i gruvor eller grottor, uppdragen består av att döda demonträd efter demonträd, bosstriderna är bara tio extra starka vanliga fiender, musiken är ett uppenbart skämt och ett hån mot Morricones ödestyngda men uppfinningsrika filmmusikarv och den enda förnimmelsen av att vi har att göra med cowboys över huvud taget i spelet är Jerichos hatt i mellansekvenserna och den karaktäristiska visslingen från *Den gode, den onde, den fule* som hörs när man klarat ett uppdrag.

Visst är jag lite arg. Men det finns goda skäl att spela *Darkwatch* ändå och faktiskt njuta en aning av det. Man kan ju spela två. Glada utrop, pirr-i-magenkänsla och taktiksnack förgyller vilket spel som helst, även om det bara är ett ondskefullt träd som ska avverkas. *Jonas Högberg*

GRAFIK 5	LJUD 4	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	6



Darkwatchs flummiga handling påminner mycket om Stephen Kings fantasybokserie *The Dark Tower* om en revolverman som färdas i en apokalyptisk framtidsvärld. Den däremot är riktigt bra. Plocka upp första boken, *The Gunslinger*, och njut.

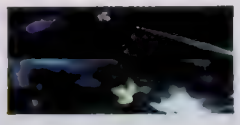
ÅSIKT
ALFRED HOLMGREN

Ni som läste vårt E3-nummer minns att *Darkwatch* hör till de spel jag hade roligast med på mässgolvet. Jag tog till ord som "tyngd" och "sprängkraft" och tyckte mig se Master Chiefs skugga vart jag än vände mig.

Tre månader senare i redaktionens spelrum är *Darkwatch* precis lika explosivt. Och nästan lika roligt. Den spektakulära spelglädjen blir inte precis mindre påtaglig när man har en krutkåt kollega vid sin sida. Det blir den däremot av att *Darkwatch* kramar varenda idisslande droppe ur sitt i små doser vinnande koncept. Den genrekorsande variationen är beundransvärd, men de utpräglade förstapersonsskjutarsektionerna blir en aning tröttsamma i längden. Det är lätt att bli avtrubbad när High Moon Studios kastar samma handfull fiender och explosioner i ansiktet på en gång på gång på gång, utan Bungies sinne för tempo och balans.

Men när det är som bäst är *Darkwatch* dubbelpipig poesi. **7**

FORMAT
PS2 XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
HIGH MOON STUDIOS
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTION
UBISOFT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2



SPELA ÄVEN

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIES REVENGE

[illegible]

The Nightmare Before Christmas tar *Devil May Cry*-motorn, saktar ner striderna och sätter skam på en filmklassiker.

Nämen, ett filmlicensspel som är mer än ett decennium försenat. Är det någon slags pik mot de kassa filmspel som alltid ska släppas i samband med filmen?

Licenser är ju himla hett så här års. Alla filmer ska ha ett spel nu för tiden. Oj, förlåt, alla kassa filmer ska ha ett spel, menar jag så klart. Jag antar att det var där som Capcoms ledning tänkte till (de är ju så himla heta så här års, Capcom): "Vi gör ett spel på en bra film. Då blir det ett bra spel." Eller? Eller tänkte de redan då med slipsen, att de skulle göra ett dåligt spel på en bra film? Så folk köper spelet?

Jag älskar *The Nightmare Before Christmas*. Filmen. Bättre julsaga får man leta efter. En galning i dödgrävarkostym som vill tomta för barnen i en sjukt snyggt animerad rulle som nästan är signerad Tim Burton (producent och manus) är precis det man knäpper på när pepparkaksdegklumpen i magen står en upp i halsen i juletider.

The Nightmare Before Christmas: Oogies Revenge är alltså fortsättningen på filmen och nu får vi vara med och leka! Det lät helt fantastiskt till en början, ser väldigt fantastiskt ut och låter helt fantastiskt. Musiken och sångerna, alltså. Vi begränsar skönsången till dem.

Jag antar att producenten för spelet ville spara några slantar och rotade i papperskorgarna hemma hos Capcom och hittade en gammal spelmotor som han hoppades att ingen skulle känna igen. En dum en tror att spelet var *Devil May Cry*. En dum en tror att producenten är en dum en.

Jack Skellington, som spelets pinnsmale hjälte heter, för sig på exakt samma sätt som Dante, men saknar totalt demondräparens stil och finess när vapen och ammunition står på schemat. Spelet kör även med samma stilpoäng som sin förebild men det saknar betydelse när det räcker med att peppra på en och samma knapp för att få positiva komplimanger.

Jack kan växla mellan tre olika alter egon: sig själv, jultomten och Pumpkin King. Jack begagnar sig av någon flubberliknande sörja som han piskar fiender med medan tomten frotterar sin omgivning med paket som man kan fjärrutlösa och ge fiender otrevliga överraskningar medan Pumpkin King blåser eld på folk och fä. Kostymerna är sanslöst snygga men rymmer inga ess tyvärr. Jag hade bönat och bett om bus om Jack dykt upp på halloween i någon av dessa kostymer, men tvingats stoppa honom full med godis om han skulle försöka. Så pinsamt är det.

Pusslen består av storartade element som att hitta fem hängmän och snacka med ett träd, varpå man måste resa fem gravstenar. Jag känner för att slå mig själv hårt i ansiktet med en bibel och mässa Monty Python-mantran för att lugna mig själv.

Bosstriderna är nästan värst. Man går runt och bultar på bossen i en evighet för att fylla sin speciella bossångmätare. När den är full hoppar knappsymboler fram som små noter. Då ska man trycka på den knappen. Lyckas man med det ett par gånger på raken sjunger Jack extra bra och bossen tackar för sig (förhoppningsvis).

Nej, säger jag, och tar i från fötterna. Det här må vara lika vackert att titta och lyssna på som filmen men säger lika mycket som spel som en gammal, snuskig skurtrasa säger om diskhon. Torkar man upp med den får man skylla sig själv.

Jonas Högberg

FORMAT
PS2/XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
CAPCOM
UTGIVARE
CAPCOM
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

SPELA HELLRE

[illegible]

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 3
Det är så vackert!	det är så vackert!	[illegible]
LIVSLÄNGD 5	**TOTALT**	**4**
[illegible]	[illegible]	

Tiger Woods PGA Tour 2006 är ett sådant där spel som belönar spelaren hela tiden. Man vill få tag på den där snygga Adidas-jackan, man vill få en sponsordeal med Nike, man vill köpa den nya monsterdrivern och man vill framför allt utveckla sin spelares egenskaper. Nytt för i år är att pengarna man tjänar enbart används för att köpa prylar. Egenskaperna uppgraderas med specifika färdighetspoäng, som tjänas genom att man sköter sig bra på banan. På det hela taget en skön finputsning av den så viktiga karaktärsutvecklingen.

TIGER WOODS PGA TOUR 2006

Tiger Woods behåller sitt grepp om golfgreenen och golfgenren. Det osannolika har hänt – serien bara fortsätter att bli bättre.

Jag har levt och andats *Tiger Woods*-serien ända sedan 2002-utgåvan. Sedan dess har Electronic Arts stadigt staplat på nya finesser, fler banor och mer märkeskläder än någon modeslav kan begära. Och i år blir det ännu lite bättre.

Det är visserligen rätt lätt att förbättra förra årets spel. Det är bara att slänga in ett fullvärdigt onlinestöd så var saken biff. Det märkliga var att förra året kunde du bara spela *Tiger Woods* online om du bodde i USA – och bara på Xbox.

Nu finns stödet där tvärs över alla plattformar och även i Europa. Bättre sent än aldrig heter det ju, och i det här fallet tillför det så vansinnigt mycket i spelvärde. Vetskapen om att man alltid kan ringa upp en kompis och ta en snabb niohålsbana en vardagskväll är berusande. För *Tiger Woods PGA Tour 2006* är precis lika beroendeframkallande som sina föregångare, och en dag utan golf känns som en lite sämre dag.

Fortfarande ligger en stor del av behållningen i att skapa sin egen golfare, in i minsta detalj. Ett födelsemärke på vänster näsborre? Ett ärr över höger ögonbryn? Skrattgropar, smilfinkar och plattfot? Inga problem. Det är bara att dra i något av alla de miljontals reglage som styr skapandet av ditt alter ego.

Ute på banan har den redan urskköna analoga svingen uppdaterats en aning. Med ena spaken svingar du, och med den andra sätter du träffytan på bollen. På så vis kan du få till draw och fade lite enklare än tidigare. På greenen är förändringen lite större. Borta är det märkliga caddietipset som har ersatts av ett mer traditionellt rutsystem som ska visa åt vilket håll det lutar och hur mycket.

Efter att ha vant sig vid det nya puttingsystemet känns det definitivt skönare än förr. Lite mer på riktigt; lite mer på allvar. I stället för att blint förlita sig på en caddie så tvingas man att själv läsa av greenens lutning.

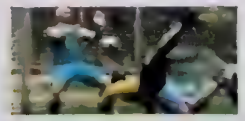
Som i så många andra av Electronic Arts sportspel finns det numera även här en gamebreakermätare. Varje gång du gör något bra (träffar fairway, kommer in på green in regulation, sänker en birdie och så vidare) fylls din mätare på. När den är full kan du dra till med ett specialslag som alltid är spektakulärt och nästan osannolikt bra – såvida inte din motspelare stoppar dig. Om du spelar mot en illvillig kompis kan han nämligen försöka bryta din gamebreaker genom att trycka snabbt på X-knappen. Upplagt för bråk i TV-soffan.

Skulle du vara på särskilt kaxigt humör kan du även använda den nya call the shot-funktionen. Och säga typ så här: "Jag sätter tvåtusen dollar på att jag slår den här bollen så den studsar mot trädet, ner på grusgången och sen ner i koppen". Varpå din kompis sätter emot och spelet i spelet är igång. Ett klart givande sätt att dryga ut kassan, som sedan används för att köpa nya kläder och utrustning.

Tiger Woods PGA Tour 2006 fungerar på så många plan. Som ett helskönt golfspel med attityd – och som en mänsklig Tamagotchi-variant där man pysslar om sin karaktär, klär på honom, fixar sponsorkontrakt och utvecklar hans egenskaper. Det är stort. Större än du anar. *Tommy Rydling*

FORMAT
XB/PS2/GC
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-4

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 9
LIVSLÄNGD 10	TOTALT	9



SPELA ÄVEN

FIFA 06 (XB/PS2/GC)

Genji: Dawn of the Samurai hört i toppskiktet i en subgenre som fott några av tvåtusentalets allra hårdaste spel

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Fyra år bakåt i tiden spelteknisk och tusen estetiskt. Game Republics eftertrånade debut är här. Japanjunkies rejoice!

FORMAT
PS2
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
GAME REPUBLIC
UTGIVARE
SONY
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
21 OKTOBER
SPELARE
1

För ungefär fyra år sedan var det väldigt populärt att tala om något som kallades actionrenässansen. Den gamla skolans shooters och slashers hade i Shinji Mikamis högexplosiva actioncheeseopera *Devil May Cry* en ursäkt att åter vakna till liv och frodas i tre dimensioner – en genre som redan fått sista smörjelsen vädrade ny luft. Mikamis Capcomkollega Yoshiki Okamoto hörde till de namn som tydligast förknippades med retroactiontrendens hastiga uppblomning. 2005 framstår han som en av de bidragande anledningarna till att det som en gång liknande en kreativ explosion aldrig hann bli mer än en strikt mallad subgenre i mängden. För ett par år sedan lämnade Okamoto Capcom med några miljoner yen i stridskassan för att söka nya utmaningar med egna studion Game Republic. (Ni har säkert hört hans namn nämnas i samband med Xbox 360 något tiotal gånger vid det här laget.) *Genji* är deras debuttitel. Och som av en händelse är det noga med att inte vika av en tum från den snäva stig Okamoto var med och trampade upp under sina år på Capcom.

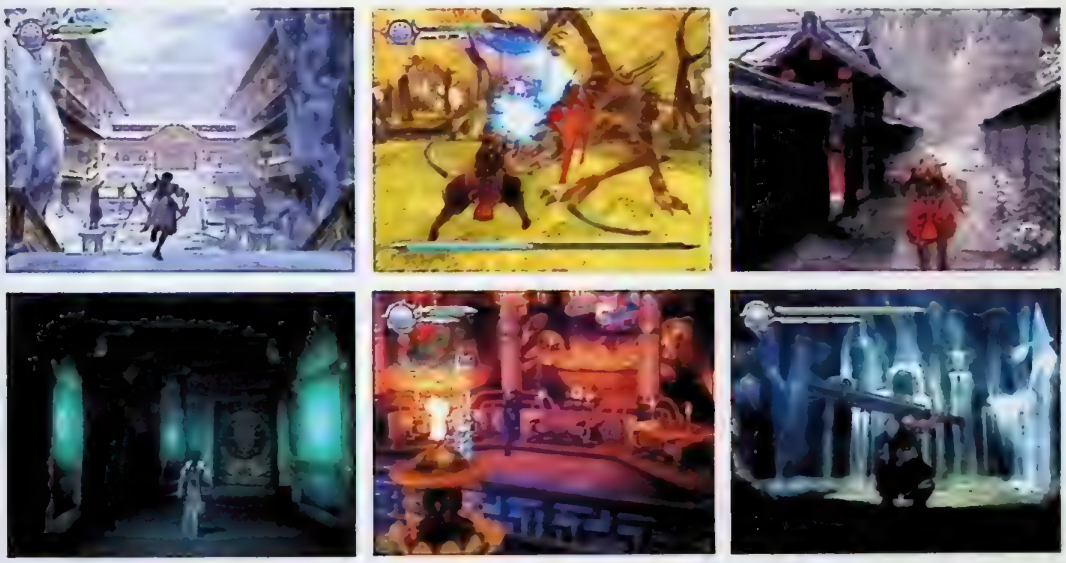
ESTETISK TIDSTURISM

Genji är en stilistiskt briljant men väldigt försiktig avgrening från det stamträd som har sina rötter i Dantes debutspel. Du har redan sett allt det här i *Onimusha*, *Ninja Gaiden*, *God of War* eller vilken annat blodfrossande nuactionorgie som helst. Den enda egentliga nyheten förutom möjligheten att växla mellan två olika karaktärer – kolibrikvicke Yoshitsune respekti-

ve mänskliga pålkranen Benkei – är bullet time-varianten Kamui mode. När en speciell mätare fyllts kan man med ett tryck på L1 få hela skärmen att flamma upp i ett skarpt klarblått sken och sedan avverka serier av fiender med enkla men brutalt effektiva timingattacker. Det är tack och lov ett förlösande tryck i striderna – själva ryggraden i varje actiontitel med självrespekt – men upplägget med två kontextkänsliga attackknappar erbjuder inte riktigt samma nivå av finess som de tyngre titlarna i genren. Å andra sidan ser bataljerna bättre ut än hos alla konkurrenter tillsammans.

Rent visuellt löper *Genji* som en guldskimrande silketråd genom ett romantiserat feodalt Japan. Grafiken är förvånansvärt primitiv men det spelar ingen roll när den känns som att kliva in i ett tusen år gammalt japanskt träsnitt. Pittoreska

GENJI ÄR EN STILISTISKT BRILJANT MEN VÄLDIGT FÖRSIKTIG AVGRENING FRÅN DET STAMTRÄD SOM HAR SINA RÖTTER I DANTES DEBUTSPEL.



Varje scen domineras av en given färgskala, ett grepp vi känner igen från Zhang Yimous och Christopher Doyles blandande *Hero*

skogsgläntor, körsbärsträd i full blom, oljeskimrande vattendrag och bländande buddhistiska palats fyllda med siden, guld och handsnidade träornament.

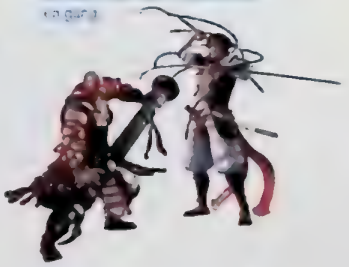
I ett relativt tidigt skede får man besöka en majestätisk tempelträdgård som vilar mot en brant bergssluttning. Enorma träportar ramar in de olika vägvalen. Stenbelagda gångvägar och bambukantade stigar sicksackar sig fram mellan spetsiga kuperade hustak, stentrappor och en liten damm vid bergets fot där karpar simmar i porlande klart vatten. En förströdd trätrumma slår då och då hål på den meditativa tystnaden. Glödande solljus klibbar fast i trädkronorna och får dem att tindra som gulddoppad sockervadd för att sedan droppa vidare ner på marken bland glittrande körsbärsblad.

JAPAN I MITT HJÄRTA

Om färgsättningen är begåvad är det de andlöst vackra kontrasterna som placerar *Genji* huvud och axlar över sina genrekollegor. När man återvänder till tempelträdgården lite senare i spelet har det hunnit bli natt och de tidigare så sprakande färgerna är plötsligt kylslaget bleka, som om någon sugit ut allt blod ur dem. Ugglor och syrsor fyller det tysta mörkret med liv och glödande dammpartiklar dansar genom luften. Fallna löv yr upp från marken när Yoshitsune med två flammande svärd i händerna drar fram som en brinnande virvelvind genom en smärre armé av fiender – hela tiden med det likbleka månskenet som fond, i vad som måste vara den mest slående färgkombination jag sett i ett spel sedan jag startade upp *Lumines* första gången. Yoshitsune dansar fram och tillbaka mellan fienderna och lyser upp den stjärnklara natten med sin flammande svärdsegg. Upphetsade slagverk och stridsrop piskar upp stämningen. Med några blixtrande slagkombinationer snittar han upp en grupp motståndare i en liten kaskad av eld och blod. Trots att striden nästan sköter sig själv är den det vackraste jag sett utspela sig inom ramarna för ett traditionellt actionspel. Glödande stål skär genom ben och märg medan kluvna kroppsdelar singlar ner över den månbelysta marken. Jag belönas för min insats med speciella kristaller som jag använder till att förlänga Yoshitsunes livsmätare.

Landsvägen som plöjer genom en sömnig japansk by i hjärtat av *Genjis* första världskarta sjuder av liv. Vindsus, flyktiga flöjter och försiktiga kotos flyter stillsamt genom luften. Köpmän sitter i skräddarställning längs vägkanterna med filtar och varor utslagna framför sig. Till försäljning har de vapen, rustningar och helande örter. Bakom en av dem står en oxe vid sin kärra. Sakuraträden fångar upp solljuset med sina kronor och deras skära blad yr som körsbärskonfetti i den lätta vårbrisen. En höna spatserar omkring med en svans av små duniga kycklingar bakom ett trästaket. Benkeis steg ekar tungt mot golvet när han kliver in i ett antikt bibliotek där dagsljuset sipprar in genom färgade fönster och filtreras genom den dammiga luften.

Det smått parodiska ultravåldet har draperats i ljusdränkta akvareller som placerar *Genji* närmare *Ico* än Itagaki på stilkartan. En handfull fiender i flärdfulla fantasikreationer uppenbarar sig bakom en orientaliskt utsmyckad dörr och viftar med sina spjut. Jag känner mig så harmonisk att jag tar några djupa andetag och låter den mustiga atmosfären fylla lungorna innan jag springer vidare för att banka in deras skallar med en träklubba stor som Guds lillfinger. *Alfred Holmgren*



GRAFIK 10	LJUD 10	KONTROLL 9
LIVSLÄNGD 8	TOTALT	8

SPELA ÄVEN

Med en cool mexikansk attityd kommer man långt – men knappast så långt som hypen har gjort gällande.

TOTAL OVERDOSE

Förhandshypen kring de danska spelutvecklarna Deadline Games nya spel har varit enorm. Men då årets mest tequilaosande actionspel väl släpps lever det inte upp till alla högt ställda förväntningar.

Om den actionivrande mästerregissören Robert Rodriguez skulle få fria händer att utveckla ett spel utifrån stämningen i hans film *Desperado* skulle resultatet troligen hamna i närheten av *Total Overdose*. Det handlar om stora knarkaffärer, enorma vapenarsenaler, Mexikanska karteller och en kompromisslös enmansarmés väg tillbaka till friheten.

Tommy Cruz är agent på den amerikanska narkotikaenheten DEA. Jobbet har gått i arv – hans pappa Ernesto var en framstående agent, som blev förrådd och mördad under ett uppdrag i Latinamerika. Inför ett större narkotikatillslag blir Tommy Cruz skadad. Utan sina chefers vetskap ger han sin kriminella tvillingbror Ramiro ett ultimatum som han inte kan tacka nej till. Om Ramiro tar över Tommys roll som infiltratör och sätter stopp för en av tidernas största knarkaffärer kommer han att friges från det fängelsestraff han för närvarande avtjänar. Och det är som den nyligen frigivne Ramiro vi spelare får stifta bekantskap med den våldsamma värld som *Total Overdose* utspelar sig i.

Egentligen skulle Deadline Games kunnat slänga in vilken *Kalle Anka*-handling som helst i det här spelet. För handlingen blir aldrig mer än en kuliss till det uppdragsbaserade mördandet, som är kärnan i *Total Overdose*. Varje uppdrag går ut på att mörda och förstöra. Det är aldrig långt till vare sig smockan, döden eller saftiga explosioner. Det är testosteronaction i massor. Men det gäller att mörda med stil.

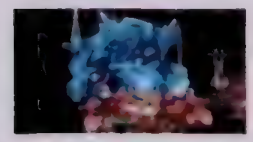
Total Overdose har ett kombosystem som påminner lite om *Tony Hawk*. Ju spektakulärare du utför dina uppdrag, desto högre poäng får du. Och får du inte tillräckligt många poäng under vissa uppdrag tvingas du göra om dem. Till din hjälp har du några rent sanslösa specialmanövrar (loco moves) och slow motion-framkallande bullet time à la *Max Payne*.

Ramiros väg till friheten påminner mycket om *GTA*-seriens senare delar. Stan är stor, det finns mycket att utforska för den som pallar ratta fordon med minimal körkänsla och längs vägen finns massvis av sidouppdrag att ta sig an. Men i *Total Overdose* blir omgivningen aldrig mer än en transportsträcka till nästa massaker. Fokus flyttas aldrig från de spektakulära striderna. Och det är någonstans där som problemen uppstår. Känslan av total frihet infinner sig aldrig och då antalet avrättade motståndare börjar närma sig fyrsiffriga tal har slentrianen infunnit sig.

Total Overdose saknar variation och djup. Och det är därför lovorden efter E3 klingar så tomt då den färdiga versionen nu är här. Men nöjer du dig med massvis av välkoreograferad avtryckaraction till en stilistisk mix av allt som den mexikanska musikscenen har att erbjuda kommer du inte att bli besviken.

Håkan Durmér

FORMAT
PS2/PC/XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
DEADLINE GAMES
UTGIVARE
EIDOS
DISTRIBUTION
ATAR
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1



SPELA ÄVEN

Final Fantasy IX (PS)
Ingen som når fram till Colossal Tree i *Baten Kaitos* kan undgå att se likheterna med Lila Tree från *Final Fantasy IX*. Och det är inte den enda inspirationen som utvecklarna bakom spelet tillgrifvit från just *Final Fantasy IX*, vars grafik förstärande står en med hopnad.

GRAFIK 6	LJUD 8	KONTROLL 6
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 4	**TOTALT**	**6**
Det spelar ingen roll vad som hittar på [illegible]	Det hade [illegible]	

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

FORMAT NDS
GENRE STRATEGI
UTVECKLARE INTELLIGENT SYS
UTGIVARE NINTENDO
DISTRIBUTION BERGSALA
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1-8
TEXT JH

TOTALT
[illegible]

7

Advance Wars: Dual Strike ser ut att bjuda på lite nytt godis för alla strateginördar, men en titt i spegeln avslöjar en hel del gråa hår. Numera kan man ha två befälhavare samtidigt, två fältslag på båda skärmarna. Ibland kan det övre slaget befinna sig i luften också. Om man vinner det övre slaget snabbt kan den befalhavaren ansluta till det nedre fältslaget, varpå nya taktiska manövrar uppenbaras.

Småtrevligt tillskott, visst. I versus-läget kan man mosa sina vänner men bara om man har flera kassetter. Har ni bara en kan ni bara spela combat, en skittråkig pastisch på *Bomberman* där man ilar runt på spelplanen som man vill och skjuter för glatta livet.

Jag är förvånad att man inte adderat ett co-opläge till kampanjen. Det hade varit perfekt när man nu ändå har två fältslag samtidigt att råda över. Det hade gjutit nytt liv i *Advance Wars*. Annars ser det ut, och spelas, exakt likadant som förut. De gråa håren börjar synas.

EVIL DEAD: REGENERATION

FORMAT PS2/XB/PC
GENRE ACTION
UTVECKLARE CRANKY PANTS
UTGIVARE THQ
DISTRIBUTION PAN VISION
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT KA

TOTALT
[illegible]

6

Alla splatterregissörer är missförstådda genier. Att översätta Sam Raimis vridna horrorhumor är till exempel en vansklig uppgift. Det har ju gått rätt surt hittills: såväl *Hail to the King* som *Fistful of Boomstick* kapades längs fotknölarna med trubbig motorsåg.

Men *Regeneration* är precis vad titeln utlovar – ett nytt grepp på en murken modell. Må vara att det sker med tredjepersonelement ur *The Suffering* (amoklöpande mentalsjukhus och feta, inre demoner) och *Devil May Cry* (skjut- och huggvapen måste kombohanteras för att ta monstren av daga). Spelmekaniken funkar och atmosfären slingrar sig tätt runt den. Din halvkomposterade ADHD-sidekick Sam är också en funkande adrenalinsil.

Och att Bruce Campbell får återvända så storstilat till paradrollen som Ash är en hagelbössa under näsan på kritikerna som mobbade honom för hans medverkan i TV-spel på 90-talet.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

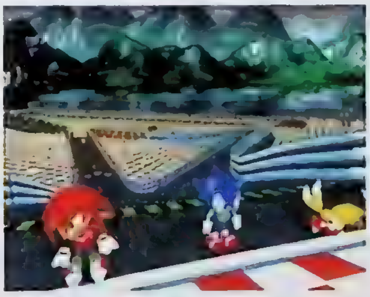
FORMAT PC
GENRE ROLLSPEL
UTVECKLARE LIONHEAD STUDIOS
UTGIVARE MICROSOFT
DISTRIBUTION MICROSOFT
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1
TEXT MN

TOTALT
Bra på Xbox, bra och [illegible] vackert på PC

8

Jaja, vi har sett det förut. *Fable* på PC är faktiskt nästan exakt samma spel som på Xbox, men ändå känns det lite som om det har hittat hem. Förutom att vi trodde att det skulle bli ett PC-spel från början är den här versionen bra mycket vackrare än sin begränsade konsolkusin. Vilket väl var väntat. Vad vi kanske inte hade räknat med är att man faktiskt lyckats överföra spelets charm och storögda upptäckarglädje till denna version. Du är en liten pojke som blir av med allt och måste försöka klara dig själv i en kall och elak värld, där du bygger ditt eget rykte och din egen fabel om du så vill. Är du elak kommer du att lägga dig till med onda attribut som horn och blåaktig hy, och är du god kommer du att skimra som en ängel och små barn strör blommor där du går. Nja, kanske inte, men det är ändå intressant att se hur dina val påverkar storyn, och här gör de verkligen det. En mysig och känslosam liten överraskning, nästan som en tidig julklapp.

SONIC GEMS COLLECTION



FORMAT GC/PS2
GENRE PLATTFORM
UTVECKLARE SEGA
UTGIVARE SEGA
DISTRIBUTION PAN VISION
SLÄPPS 30 SEPTEMBER
SPELARE 1-2
TEXT AH

TOTALT
[illegible]

5

Sonics motsvarighet till *Castlevanias Rondo of Blood* – den där bortglömda juvelen till en lika bortglömd konsol vars mytologiska status stigit i takt med att det förbisetts på de officiella återutgivningarna – har alltid varit *Sonic CD*. Vissa har till och med påstått att det skulle röra sig om Sonics allra största stund. Dessa människor har fel. *Sonic CD* är tack vare sin besynnerliga bandesign det avgjort svagaste kortet i Segas legendariska 16-bitsgiv, utklassat av allt från originalet *Sonic the Hedgehog* till hårdvaruexperimentet *Sonic & Knuckles*. Det vill säga huvudnumren i den tre år gamla samlingen *Sonic Mega Collection*. Resten av denna uppföljningsdisc rymmer tveksam igelkottskuriosa i form av *Sonic the Fighters* och *Sonic R* samt ännu fler Game Gear-spel vi helst skulle vilja glömma. Plus, av någon anledning, *Vectorman* (i GC-versionen saknas den knäckande *Streets of Rage*-trilogin). Dock inget *Chaotix*. Så jag antar att vi ses igen nästa år, Sonic. Din girige jävel.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

FORMAT PSP
GENRE SPORT
UTVECKLARE SUMO DIGITAL
UTGIVARE SEGA
DISTRIBUTION PAN VISION
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1-4
TEXT TR

TOTALT
[illegible]

9

Virtua Tennis kommer aldrig att förlora sin glans. Inte ens om den förminskas till bärbart format och blir lidande av sega UMD-laddningstider. *Virtua Tennis World Tour* är ett hopkok av ettan och tvåan som nu konverterats med gott resultat till PSP. Visst har man lite problem med den analoga vårtan, som inte alls känns särskilt analog i just det här spelet. Och visst händer det att spelet liksom hackar till i slutet av en poäng precis innan poängtavlan kommer fram. Men det är egentligen bara småsaker som man kan ha överseende med. För fortfarande är det här världens bästa tennisspel – ja ja, *Top Spin* är kanske precis lika bra, men inte bättre. Bara annorlunda.

Mest underhållande är det i multiplayer, men i brist på det så är det intakta karriärläget från *Virtua Tennis 2* något av det mest beroendeframkallande man kan pyssla med på bussen. Att levla upp blir aldrig tråkigt, och att bli världsetta är i princip omöjligt – men fortfarande fantastiskt kul att försöka med.

WRC: RALLY EVOLVED

FORMAT PS2
GENRE RACING
UTVECKLARE SONY
UTGIVARE SONY
DISTRIBUTION NORDISK FILM
SLÄPPS UTE NU
SPELARE 1-2
TEXT KW

TOTALT
[illegible]

6

Jag förväntade mig nog mer av ett spel med undertiteln "Evolved". Den enda evolution här är helt enkelt smärre förändringar av banorna, lite snyggare miljöer, uppdaterade bilar och kartläsare – och så förstås den ack så viktiga FIA-licensen. Det vill säga allt som gör att hardcore-rallyfans kan tänkas vara intresserade av ännu en uppdatering.

När man inser att det mest handlar om mindre uppdateringar börjar spelet se lite frånåkt ut. För kartläsarfetischisten är det förstås intressant att kartläsaren i årets spel ändrar läge på rösten beroende på hur farligt det är bakom nästa krok. Och visst kan man sitta hela dagenoch njuta av det vackra landskapet, med sina reflektioner och dammoln, eller gotta sig åt de uppdaterade FIA-detaljerna och övertala sig själv om att det var av dessa anledningar man köpte spelet. Men att påstå att spelet har evolverat förbi sina konkurrenter är inget annat än en lögn.

FORGOTTEN HOPE 2

BATTLEFIELD 2

Vi har tidigare nämnt den absolut bästa modifikationen till *Battlefield 1942*, *Forgotten Hope*. Visst, *Desert Combat* var bra nog att inspirera själva *Battlefield 2*, men den här modden innehåller förbättrade texturer, nya fordon och spelarmodeller, en mängd nya och originella banor (vem kan glömma träsket från finska vinterkriget, komplett med jättelånga utombordare och finska urskogar). Dessutom satsar man på aningen mer realism, med stridsvagnar som inte dör av pistolskott och knepigare infanteristrider.

Forgotten Hope 2 är uppföljaren till denna monstermod (originalet är en nedladdning på 1,7 GB) och kommer att använda *Battlefield 2*-motorn. Temat är detsamma, andra världskriget med strider på öst- och västfronten i Europa samt på Stilla Havets många atoller. Texturer och 3D-modeller verkar hålla samma höga klass som originalet, och eftersom vi redan har spelat den första modden i några år och vet att *Forgotten Hope*-teamet klarar jobbet är det högst sannolikt att den här modden faktiskt blir klar – något som annars är extremt ovanligt i modsammanhang. När den gör det lär många av oss inte ens starta *Battlefield 2* i standarläge längre.

http://forgottenhope.bf1942files.com

HALO UT

UNREAL TOURNAMENT 2004

Visst är *Halo* kul, men mest på Xbox. PC-konverteringen var knappast lika inspirerad och skön att spela som versionen till den grönsvarta lådan, men det tänker man råda bot på med *Unreal Tournament*-modden *Halo UT*.

Här får vi både spelare i mångfärgade rymddräkter och stridsvagnar som ser ut som obestämda, men äckliga insekter.

I övrigt är det givetvis deathmatch eller capture the flag som gäller.

http://[illegible]

ROME: TOTAL REALISM

289 MB

ROME: TOTAL WAR

Rome: Total War anses vara ett av de mer historiskt riktiga strategispelen, men det hindrar inte en liten grupp fanatiker från att anse att det kunde vara bättre. Därav *Total Realism*, en mod som kastar ut fantasienheter som krigshundar och annat larv, och inför historiskt riktiga enheter, nya och bättre texturer och mer. Allt i realismens tecken, snarare än spelglädjen, så det här är definitivt inte något för gemene man. Kräver patch 1.2.

http://www.rometotalrealism.com

DOOM 3 CHESS

5 MB

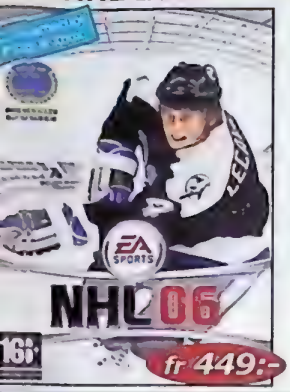
DOOM 3

Har du tröttnat på att skjuta oändliga vågor av demoner i *Doom 3*? Tycker du att multiplayerläget är lite för trist, krävande och händelselöst? Då ska du definitivt prova *Doom 3 Chess*. Den här moden ger dig och en vän ett gigantiskt schackbräde, komplett med flyttbara pjäser, och sedan är det bara att spela på. Reglerna är enkla, men kom ihåg att du bara får skjuta din motståndare om han slöar eller håller på att vinna.

http://doom3.filefront.com/file/DOOM_3_Chess;45538

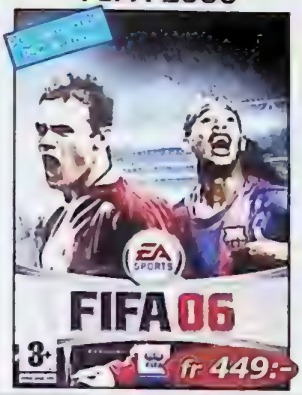
HÖSTENS HETASTE SPELRELEASER !!!

NHL 2006



fr 449:-

FIFA 2006



fr 449:-

SONIC GEMS

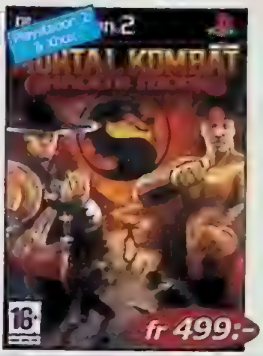
fr 499:-

STAR WARS BATTLEFRONT 2

27 okt

fr 399:-

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS



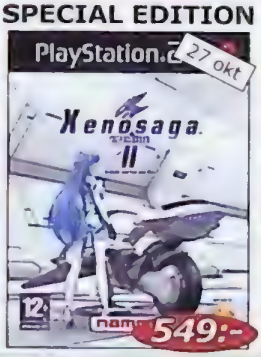
fr 499:-

BURNOUT 4

fr 499:-

XENOSAGA 2 SPECIAL EDITION

27 okt



549:-

MUSASHI SAMURAI LEGEND

499:-

RESIDENT EVIL 4

3 nov

499:-

NEED FOR SPEED MOST WANTED

24 nov

fr 449:-

SIMS 2

3 nov

fr 499:-

HARRY POTTER GOBLET OF FIRE

10 nov

fr 449:-

SUPER MONKEY BALL DELUXE

fr 499:-

JAMES BOND FROM RUSSIA W. LOVE

24 nov

fr 449:-

SPARTAN TOTAL WARRIOR

6 okt

fr 499:-

PRINCE OF PERSIA 3

27 okt

fr 399:-

FABLE LOST CHAPTERS

fr 299:-

NINTENDOGS LABRADOR & FRIENDS

7 okt

429:-

NINTENDOGS DACHSHUND & FRIENDS

7 okt

429:-

NINTENDOGS CHIHUAHUA & FRIENDS

7 okt

429:-

MARIO KART DS

11 nov

429:-

LOST IN BLUE

10 okt

429:-

LUNAR DRAGON SONG

ring..

POKEMON EMERALD

27 okt

449:-

GTA LIBERTY CITY

17 nov

499:-

AGE OF EMPIRES 3

1 nov

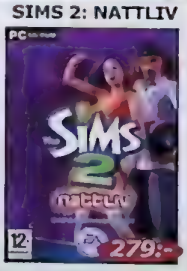
429:-

FEAR

21 okt

399:-

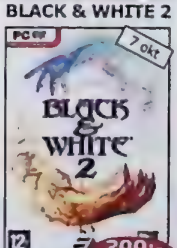
SIMS 2: NATTLIV



279:-

BLACK & WHITE 2

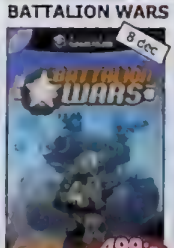
7 okt



399:-

BATTALION WARS

8 dec



499:-

POKEMON XD

27 okt

499:-

FIRE EMBLEM

26 nov

499:-

MARIO DANCE + DANSMATTA

27 okt

599:-

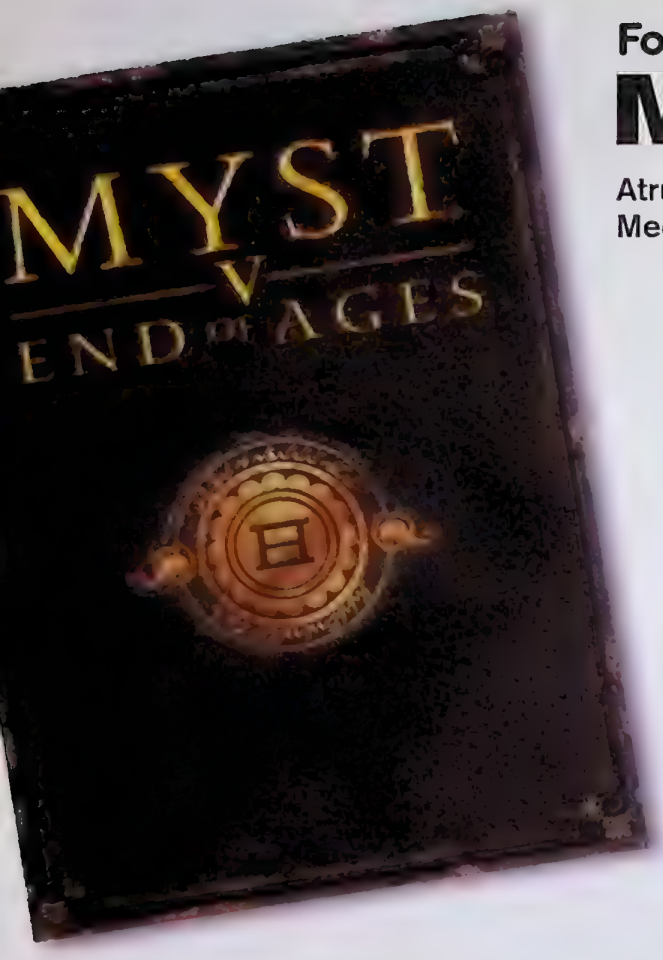
0340 - 64 66 30

...stöjder betalning med ...skort. Betala med kort ...slipp postförskottsavgift.

VISA

...ompletta köpvillkor finns på www.spelbutiken.se

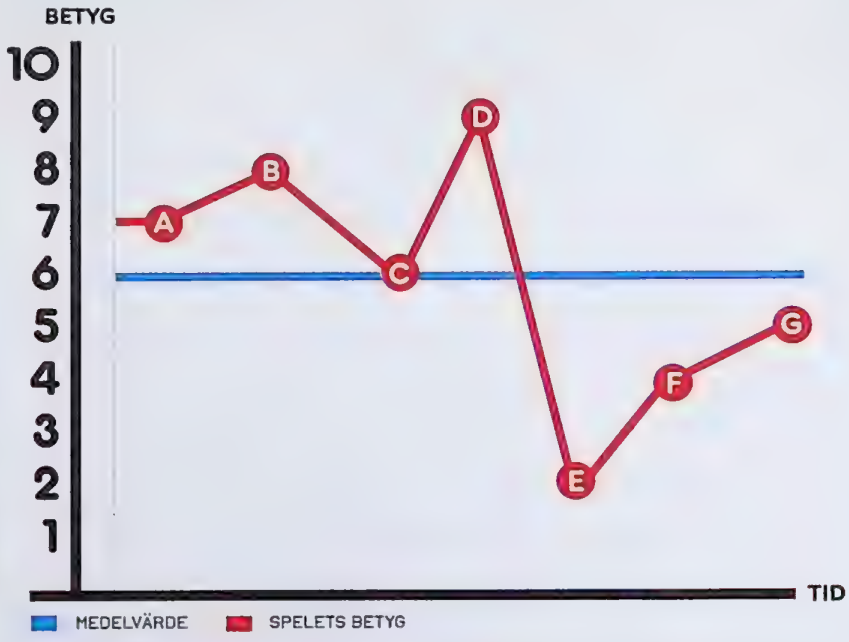
spelbutiken.se



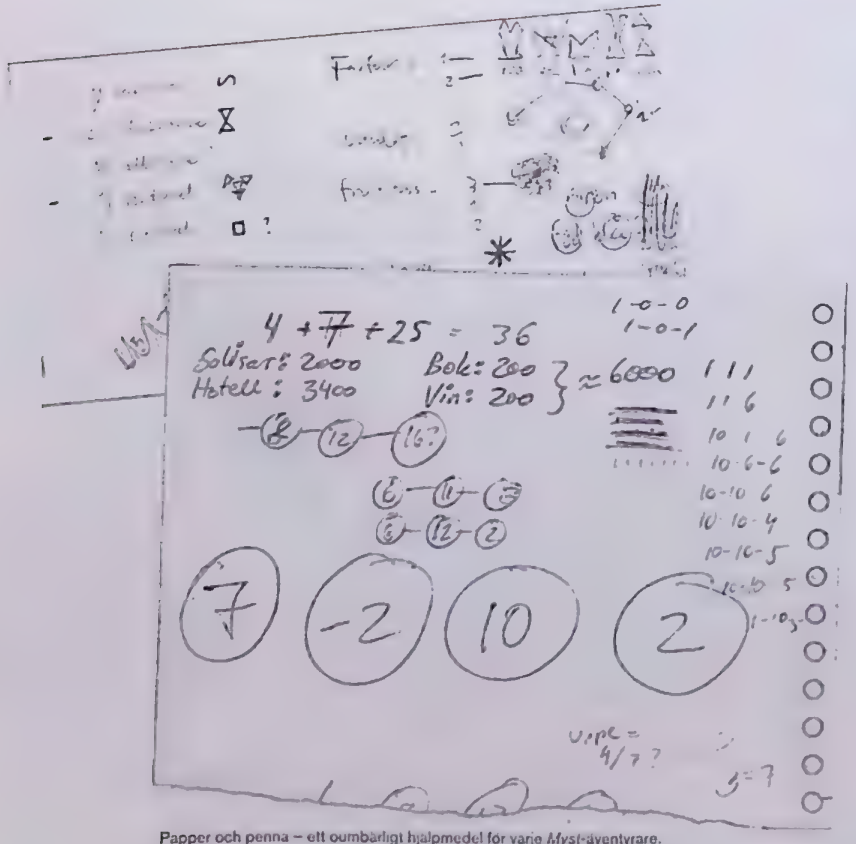
Formkurvan:

MYST

Atrus har doppat sin gåspenna i bläckhornet för sista gången. Med Myst V får sagan sitt slut. Äntligen. TEXT_TOMMY RYDLING



Ⓐ **MYST (1994)** Ⓑ **RIVEN (1997)** Ⓒ **REAL MYST (2000)** Ⓓ **MYST III: EXILE (2001)** Ⓔ **URU: AGES BEYOND MYST (2003)** Ⓕ **MYST IV: REVELATION (2004)** Ⓖ **MYST V: END OF AGES (2005)**



Papper och penna – ett oumbärligt hjälpmedel för varje *Myst*-äventyrare.

MYST

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 1994

1994, när CD-läsarna började slå igenom i PC-världen, hade Cyan Software med bröderna Rand och Robyn Miller i spetsen redan utvecklat ett par barnspel. Under utvecklingstiden började de fundera på hur de skulle kunna göra ännu större och ännu mer fascinerande världar.

Deras japanska utgivare Sunsoft undrade om de inte skulle göra ett spel för en mer vuxen publik och visade upp det jämmerliga *7th Guest* och undrade om Millers nya spel skulle bli lika bra. Varpå bröderna svarade:

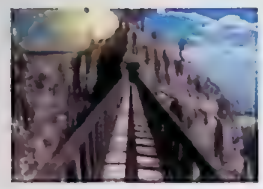
– Det kommer i alla fall att bli annorlunda.

Så här i retrospektiv kan inte Rand Miller påstå annat än att de hade en stor portion tur:

– Timingen var lyckosam. Jag menar, jag skulle gärna säga att vi var värsta genierna som hade koll på allt, men ärligt talat kunde vi inte ha haft en bättre timing med releasen. Folk letade efter en anledning att köpa CD-läsare och *Myst* var en jättebra anledning. Vi var på rätt plats vid rätt tidpunkt.

Spel/tillflyktsort/intelligenstest. Kalla det vad du vill. Med ett stall Macintoshburkar ritade bröderna upp världar som skulle trollbinda miljontals spelare – sex miljoner, för att vara mer precis. I en tid före *The Sims* var det världens bästsäljande PC-spel.

Grafiken var makalös. Musiken och ljudeffekterna från Tim Larkin trollbinder än idag, fastän de är nedsamplade och brusiga. Det nostalgiska värdet är stort, men spelmässigt är det – och har alltid varit – vekt. Engagemanget kommer sig snarare av att man är envis och vägrar ge upp när en svårighet presenterar sig.



RIVEN

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 1997

Tre år efter fenomenet *Myst* var det dags för den storslagna uppföljaren. Guldkupolen på observatoriet på ön Riven glänste i middagssolen så att man var tvungen att kisa framför skärmen.

Fortfarande framhäver Rand Miller att storyn var det primära med *Myst*-spelen, inklusive alla uppföljare. I *Riven* betydde det att märkligt inklippta FMV-skådisar dök upp och sluddrade på något påhittat infödingsspråk. Vilket i och för sig var ofrivilligt läskigt, men knappast pådrivande för storyn.

Problemen var sjukt svåra och krävde att man antecknade, ritade kartor, tecknade av former som man såg i naturen – till och med att man memorerade ett antal likalåtande ljud för att flera timmar senare kunna sortera in dem i en specifik ordning. Kul.

När jag hittar mina gamla *Riven*-anteckningar i byrålådan undrar jag hur i all världen jag stod ut med ett sådant infernaliskt ogästvänligt spel. De vackra stränderna och de skvalpande vågorna var bedårande, men under ytan gömde sig världens kanske svåraste spel.

Lösningen var att gå med i chatkanalen #Riven på Mirc och hjälpa varandra. Någon hade fattat det sjuka valpusslet, medan någon annan greppat vad ett litet handfat med vatten i möjligen kunde betyda senare i spelet. Troligtvis fick bröderna Miller nys om detta nätverkande, och så föddes idén till katastrofen *Uru: Ages Beyond Myst*.

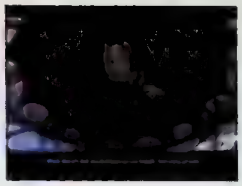
REAL MYST

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 2000

Robyn Miller hade vid det här laget trötinat på spelbranschen. Hans bror säger att det var för att han bryddo sig för mycket om storyn i sammanhanget. Robyn Miller ville berätta något mer specifikt än vad spelmediet tillät. Han lämnade Cyan Software för att söka sig ett jobb inom filmen istället.

Under tiden värmde Rand Miller upp restema från *Myst* och bakade om dem till en äkta, sömlös 3D-värld. Ingen mer diabildsvisning!

Real Myst var förvisso rätt trevligt. Den tredimensionella världen gjorde att man som spelare än en gång lätt försvann in i den vackra världen. Däremot krävdes det en ninjadator för att kunna uppleva världen på hackfritt vis. Plus att *Stoneship Age* inte kändes särskilt upphetsande år 2000, då man annars var upptagen med att jaga Jon Irenicus i *Baldur's Gate II*.



MYST III: EXILE

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 2001

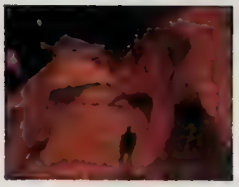
Tonvis av fanmail gjorde att Rand Miller gärna såg ett tredje *Myst*-spel, även om han var för upptagen med annat (se *Uru* nedan) för att själv ta sig an projektet. Han lade ut det på entreprenad till den som kunde presentera den starkaste visionen. Hey presto! Presto Studios vann tävlingen och skapade – ironiskt nog – det starkaste spelet i *Myst*-serien.

Världarna darrade av liv samtidigt som tekniska innovationer gjorde att man för första gången kunde panorera vyn där man befann sig och se sig omkring i 360 gloriösa grader. Pusslen kändes naturligt invävda i både världarna och storyn.

Och mitt i allt kom birollsskådisen Brad Dourif och brände av en hejdundrande roll som den plågade hämnaren Saveedro. Atrus båda söner, Sirrus och Achenar, hade pajat livet för honom, så nu tänkte Saveedro paja livet för Atrus.

Med stripigt hår, trasiga kläder och stirnga ögon fyllda av hatiska tårar var han den första – och sista – som på allvar berörde i ett *Myst*-spel. Slutet är poetiskt och vackert och närmar sig det Rand Miller menar när han säger att "en äkta konstnär kan lägga in en gnutta sanning i det han gör". Saveedro kan inte vinna. I alla fall inte på det vis som han planerar. Men när slutexten klingar ut känns det ändå som att saker och ting har löst sig till det bästa. Kanske kan Saveedro finna ro till slut.

Det enda märkliga i sammanhanget är väl vad Saveedro gör som kung Théodens rådgivare i filmatiseringen av *Sagan om ringen*...



URU: AGES BEYOND MYST

FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 2003

Rand Miller hade en fix idé.
Om nu så många gillade att hjälpa varandra på IRC för att lösa vansinnesproblemen i *Riven* så borde väl en online-*Myst*-värld vara det ultimata spelet?

Sagt och gjort. I åratal slet han för att få ihop *Uru: Ages Beyond Myst*. Det skulle vara lika vackert som *Myst*. Men i realtid. Och med tusentals onlinespelare som interagerade. Och med nya saker att upptäcka varje gång man besökte det. En vacker tanke. Bara det att utgivaren Ubisoft fick kalla fötter när utvecklingsnotan sköt i höjden och de märkte att det här med onlinespel tydligen var rätt knepigt att administrera.

Så Ubisoft drog ur proppen. Det som skulle ha blivit ett onlinespel blev ett offlinespel – fast med onlinespelens alla problem och skavanker.

För första gången kunde man se sin egen person i ett *Myst*-spel. Han eller hon såg ut som skit. Det fanns tre tröjor att välja på. Okej, kanske fyra, det spelar ingen roll. Man fick se sin skitfula avatar så fort man drog i en bländande vacker spak. Sådant stör.

Man fick skyffla smågrus med fötterna (i ett pussel som fick mig att till slut ge upp), hoppa över stup som i det värsta FPS och skrämma ner krabbor i havet.

Det var lika miserabelt som att spela *Stugan* i början av 80-talet. Men Rand Miller håller fast vid sin vision:

– Jag är oerhört stolt över *Uru* – vad vi skapade och hur mycket innehåll det fanns där... men det jag ångrar är att jag inte fick chansen att lära mig av det.

Alla som köpte spelet ångrade bara en sak: att de betalat för eländet.

MYST IV: REVELATION

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 2004

Ganska länge var jag stormförälskad i *Myst IV*. "Det känns som att komma hem", minns jag att jag skrev då. Den känslan håller i sig tills man tröttnar på skådisarna som spelar Sirrus och Achenar – de har tydligen en tävling i vem som kan spela över mest.

För att kunna föra handlingen framåt (förutom att behöva plöja igenom femtusen sidor torra dagböcker) utrustas spelaren med en magisk amulett. Var femte sekund händer något som får amuletten att glöda, och när man nuddar den får man se ett minne från någon.

– Åh, din dumma best! Nu ska du allt få! hör man Sirrus säga om man undersöker hans djurfällor.

– Muahaha! Nu du, dumma pappa, ska du få! bröiar Achenar från någon ritning till en domedagsmaskin som han har snickrat ihop (av tre elektriska, svävande stenar, en giftig planta och två schackpjäser).

Det som från början verkade vara ett skönt spel i *Myst I*-stil blir snart en outhärdlig buskis i new age-miljö. Inte ens Peter Gabriels vänastämma kan rädda det här från träsket av medelmåttighet.

MYST V: END OF AGES

FORMAT: MAC/PC
UTGIVNINGSÅR: 2005

– Vi lurade oss själva att det här var pusselbaserade spel, säger Rand Miller när jag frågar honom om uttalandet att det sista spelet skulle vara det lättaste i sviten.

Nu vill han att alla ska klara spelet, inte bara de som har övernaturlig IQ kombinerat med en åsnas envishet.

Myst V skulle bli en pampig avslutning på en pampig äventyrsserie. Och visst, här finns goda intentioner. Som polygonuppbyggda karaktärer istället för filmade skådisar. Här syns också ett tema som egentligen funnits där sedan dag ett: fullkomlig makt korrumperar fullkomligt. Om man kan skapa och störta hela världar med en penna och lite papper, vad gör det då med dig som människa? Borta är mysfarbrorn Atrus. Kvar är hans genombittra dotter Yeesha, som var bebis i *Riven* och bortskämd prinsessa i *Myst IV*.

Inte förran nu, elva år efter starten, verkar *Myst* verkligen utvecklas. Karaktärerna ser inte helt tokiga ut, röstskådespelet är klart godtagbart och det finns åtminstone tillstymmelse till en röd tråd i storyn som hjälper spelaren en aning på traven.

Men medan David Cage får oss att på riktigt bry oss om flera olika karaktärer i sitt nydanande *Fahrenheit* är *Myst V* fortfarande en uppvisning av framför allt tekniska finesser. Spelbarhet, story, karaktärer och spelglädje kommer fortfarande i andra hand.

Rand Miller lovar att det här är det sista *Myst*-spelet. Han säger också att Cyan har börjat titta på ett helt nytt och annorlunda koncept som ska vara väldigt storydrivet. Om de bara lyckas balansera atmosfären från *Myst* med något som känns modern spelmekanik och modernt historieberättande så kan de vara något på spåren.

Myst V är slutet för en spelmässig dinosaurie. Det är dags att begrava alla dagböcker nu. Atrus har skrivit sin sista rad. Jag saknar märkligt nog hans knarrande stämma, men det är nog bara för att jag är nostalgisk och har glada minnen av det första spelet.

ADVENTURES IN THE GALAXY OF FANTABULOUS WONDERMENT

[illegible] Galaxen har mycket att erbjuda i den [illegible] äventyrspastischen *Adventures in the Galaxy of Fantabulous Wonderment*

Vad får man om man tar en nypa Elite, två nypor Douglas Adams och med fingertoppskänsla blandar ner allt i Adventure Game Studio? Månadens fantabulösa onlinefavorit, såklart.

Ben "Yahtzee" Croshaw har gjort sig ett namn i det lilla hörnet av Internet där oberoende äventyrsspel faktiskt uppmärksammas. Han har ett par högkvalitativa titlar på sitt samvete och nu när vi har äventyrstema och allt så tänkte jag passa på att tipsa om några av dem.

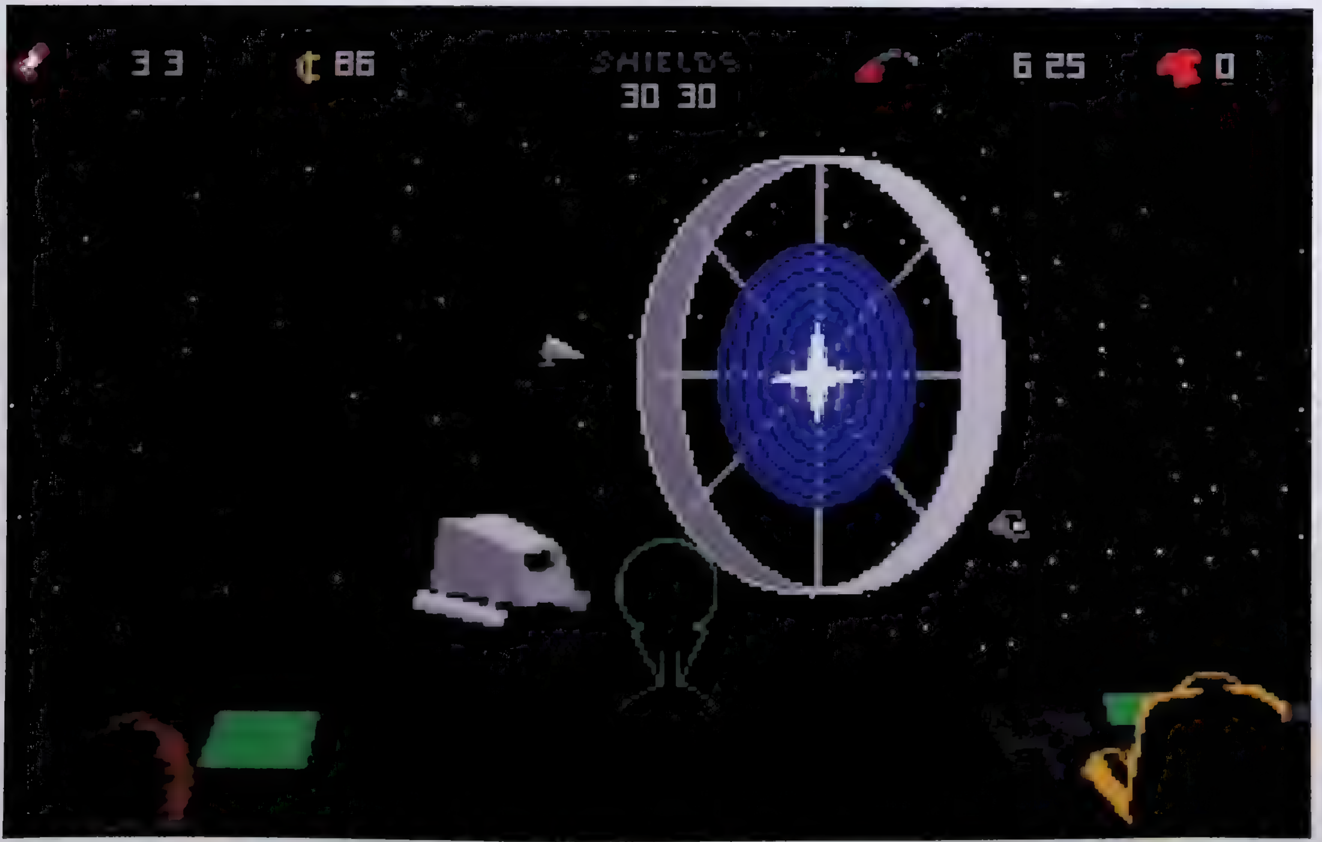
Adventures in the Galaxy of Fantabulous Wonderment är hans senaste skapelse och handlar om Daniel Gordon, en helt vanlig kontorsslav som osannolikt nog råkar bli indragen i en knivig interplanetär intrig en kväll när han är på väg hem från jobbet. Han har just fått sparken, och det är när en mystisk herre erbjuder honom ett nytt jobb som det galaktiska äventyret tar sin början.

Som vanligt i Yahtzees spel så är det berättandet och dialogen som glänser mest. Det märks att killen tycker om att berätta historier. Spelet är dessutom fullt av diskreta hyllningar till diverse populärkulturella fenomen och ofta kommer man på sig själv att sitta och fnittra åt nåt dumt skämt. Grafiken – som är från grunden ritad i Paint – är inte jättesnygg, men funktionell och charmig likväl. Även om du inte är lika svag för do it yourself-mentaliteten som jag är så bör du för guds skull inte låta tekniska detaljer som dessa skrämma iväg dig.

Spelets största tillgång är att det bjuder på ett flertal olika genrer som på gammaldags vis blandas fritt för att tillsammans sömlöst bygga upp berättelsen. Innan odyssén är slut har man hunnit ägna sig åt omgångsbaserade rymdstrider, handelsidkande, peka och klicka-äventyr och en mängd varierande minispel. Isolerade är inget av dessa inslag perfekta, men tillsammans lyckas de skapa en extremt mysig spelupplevelse.

Utgångspunkten för utforskandet är skeppet Elaborate Gestures kommandobrygga, varifrån man sköter färdrutt och kommunikation. Handlingen är i huvudsak linjär, men man kan ändå ströva fritt i galaxen och ägna sig åt sidoäventyr i vilken ordning man vill, eller inte alls. Exempelvis kan man leta efter en mytomspunnen skatt som ligger utspridd i delar på tre olika planeter om man vill. Som belöning får man en bra-att-ha-sak, samt den känsla av tillfredsställelse som "You completed 100% of the game" i eftertexterna framkallar.

Att driva omkring på äventyr i galaxen är tyvärr inte gratis. Bränsle, tullavgifter och reparationer av skeppet måste finansieras, så



[illegible]

Med sig har man en portabel databas som är en klar vinkl åt *Littarens guide till galaxen*. I ett uppdrag ska man hjälpa ett förrag med att komplettera en uppslagsbok. Med hjälp av en handscanner kan man [illegible] objekt och få mycket underhållande information om dem, sedan löser man in varje inlägg mot pengar.

det gäller att hitta ett sätt att tjäna pengar på. I början görs det lättast genom att bedriva byteshandel. Den galaktiska ekonomins fyra stöttepelare är vapen, baconburgare, choklad och pornografi, och det är genom att ta reda på var utbud och efterfrågan på dessa varor är störst respektive lägst som man kan göra goda affärer. Det är rätt underhållande till dess att man har lärt sig de mest lukrativa handelsrutterna utantill, varpå det hela blir lite repetitivt (som i världens mest överskattade spel, *Elite*). Längre in i spelet får man som tur är chansen att tjäna pengar på annat vis genom att åta sig diverse skumma uppdrag.

Då och då besöker man planeter och rymdstationer, men eftersom galaxen är ett farligt ställe tar man då hjälp av så kallade rödskjortor till att utföra ens uppdrag åt en.

Rödskjortorna är en sorts Manpower-nissar som man köper i fempack inför livsfarliga situationer, och efter att man strålat ned dem till ytan återvänder de lustigt nog aldrig med livet i behåll. I dessa moment är det klassiskt äventyrande som gäller med allt vad det innebär av skumma pussel och inventarier fulla av mystiska objekt.

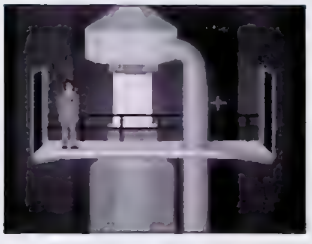
Allt som allt är det ett underbart litet äventyr, och tycker du som jag att rymdopera är den bästa formen av opera så är det här spelet för dig.

Tommy Preger

5 DAYS A STRANGER

En klassiker i dessa sammanhang. Yahtzee berättar en välskriven och effektiv spökhistoria om några skilda personligheter som av olika skäl blivit inlåsta i en hemsökt herrgård. Trots enkel grafik och musik så är stämningen väldigt tät, och vissa scener fick i alla fall mig att hoppa till ordentligt. Tänk *The Shining* och *Scream* blandat med *Maniac Mansion* så har ni ett hum om vad det handlar om.

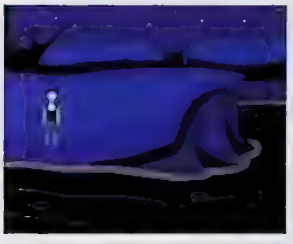
http://www.fullyramblomatic.com/5days/



7 DAYS A SKEPTIC

Uppföljaren till *5 Days a Stranger* utspelar sig nära 400 år fram i tiden. Mänskligheten är i full färd med att utforska rymden, och berättelsen utspelar sig ombord på ett renoverat fraktskepp som sakta kartlägger en okänd region i galaxen. Självklart dröjer det inte länge innan obehagligheter uppstår. Minst lika bra som första spelet, om än något enklare.

http://www.fullyramblomatic.com/7days/



THE TRIALS OF ODYSSEUS KENT

Ett atmosfäriskt äventyr som handlar om lycksökaren Odysseus Kent som i spelets inledning är i full gång med att gräva upp en skatt mitt i en kyrkogård. Dessvärre kommer det en tjurig präst i vägen, och knepandet och knåpandet är i full gång. Visst lider spelet lite av *Monkey Island*-komplex, men humorn är mysig och grafiken är snygg på ett simpelt sätt. Och text och berättande är som alltid på topp.

http://www.fullyramblomatic.com/games/ody.htm

LUMINES

Ni som börjat ruttna på äventyrsspel vid det här laget ska givetvis inte gå lottlösa. Om ni dessutom tillhör den skara som vill spela *Lumines* utan att behöva köpa en PSP så kommer ni att bli ännu gladare, för här finns en freewareversion (som är ett skamlöst plagiat av originalet) att ladda ner för Windows. Inte fullt lika hett som originalet, men ändå.

http://[illegible]

PLAY
METAL GEAR ACID
PSP ÅR HÄR
EXKLUSIVT
Du kan alltid köpa Super PLAY online
http://shop.hjemmetmortensen.se

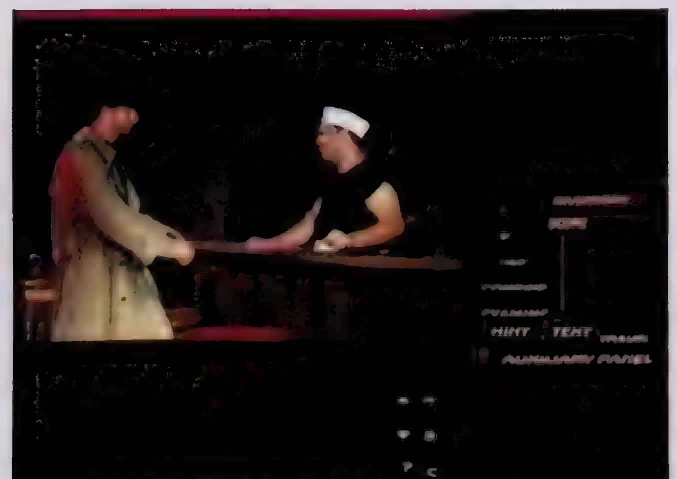
spelfyndet
SATISFYING ALL YOUR GAMING NEEDS
Sveriges bästa priser på NYA retroprylar!
Söker du något speciellt inom TV-spel?
Vi tar emot alla specialbestallningar!
Även de mest svårátkomliga spelen och konsolerna!
WWW. SPELFYNDET. SE
033- 29 63 60
info@spelfyndet.se
0730- 55 83 36
PlayStation 2
SEGA
Nintendo

CYNIKERNAS ÄLSKLING

ACCESS SOFTWARE / 1989-1998 / PC

Bara en B-skådis som vet att han är rätt dålig kan spela en avdankad privatdeckare med en sådan charm.

Glöm Mike Hammer och Philip Marlowe. Gäller det världströtta privatdeckare med sjabbiga paltor och vässad tunga finns det bara en obestridd tungviktare: Tex Murphy. Läs och förstå.



I sin essä *Dark Highways: Noir Fiction* beskriver puristen Paul Duncan noirgenrens invånare så här: "Noir handlar inte om de personer som står vid avgrundens rand och ängsligt tittar ner; det handlar om dem som redan lever där, medvetna om smärtan och smärtan som komma skall."

Två ord dyker upp för att sammanfatta dessa meningar i kött och solkig trenchcoat:

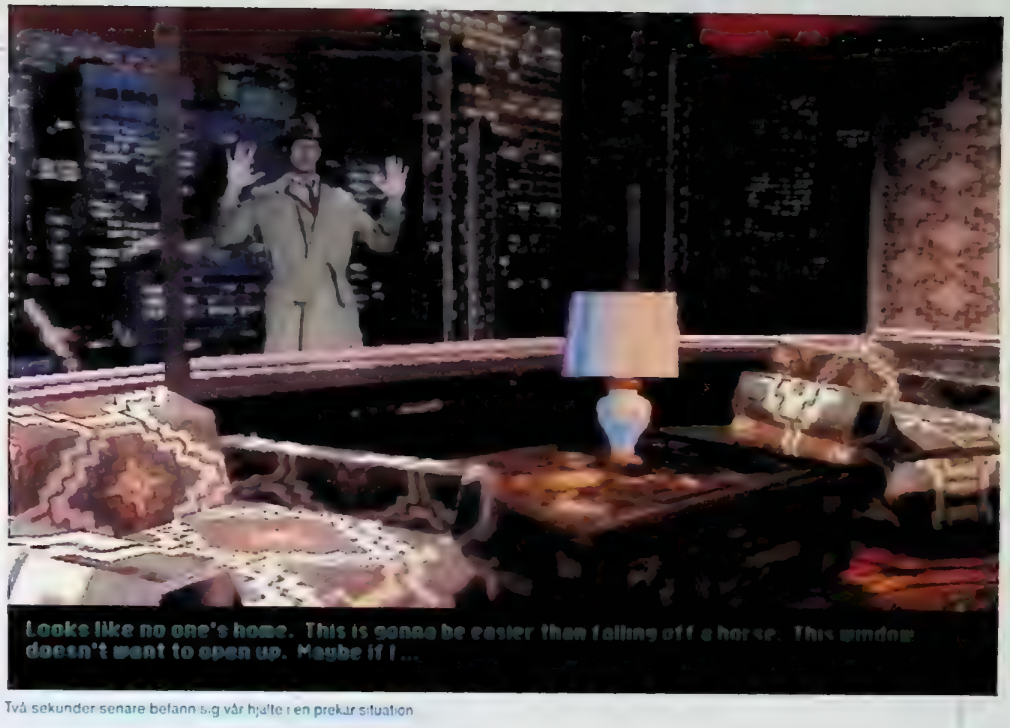
Tex. Murphy.

Å andra sidan är det inte särskilt konstigt, Tex Murphy har ju alltid varit en klädgalge att hänga genrens alla klyschor på.

Murphy är huvudpersonen i fem små glänsande äventyrsspel som gavs ut av Access på 80- och 90-talet: *Mean Streets* (1989), *Martian Memorandum* (1991), *Under a Killing Moon* (1994), *The Pandora Directive* (1996) och *Tex Murphy: Overseer*, som 1998 slöt cirkeln snyggt genom att vara en remake/ett återberättande av *Mean Streets*.

Han är en livstrött, desillusionerad cyniker som misstänksamt kikar på världen med mörka ögon under brättet på en filthatt. Hans förhållande till kvinnor är en hatiskt pyrande glöd i askorna efter Kvinnan Som Lämnade Honom.

Ingen deckare utan fagra damer att förföra



Två sekunder senare befann sig vår hjälte i en prekär situation

I *The Pandora Directive* lägger han ut texten för alla som av någon anledning har missat poängen:

"Yeah, I've been married. When people tell me to go to hell, I tell them I've already been there".

Samtidigt är han givetvis chanslös varje gång ett par välsvarvade spiror kliver över tröskeln till hans kontor.

Som med alla antihjältar är det hans brister – snarare än dygder – som gör Murphy så populär (det finns communityn som firade hans årsdag den fjärde mars flera år innan han ens föddes, enligt spelens tidslinje – 2004). Redan i *Mean Streets* visade sig hans förhörsmetoder inte utesluta käftsmällar och hot. I enlighet med mallen är han en kortsiktig, rotlös karaktär, alienerad, hela tiden på gränsen, såväl juridiskt som ekonomiskt: hans knapphändiga affärsverksamhet gör att han får leva på hundmat mellan fallen, hans kontor ligger i den nedgångna mutantdelen av staden.

Han är en så tacksam modellerakaraktär att det till och med skrivits två romaner om honom och på nätet finns en radioteater om ett Tex Murphy-fall i sju delar.

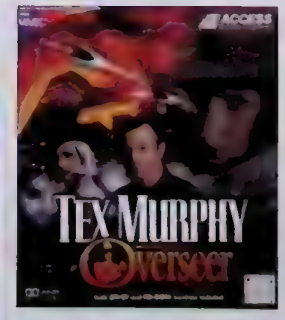
På många sätt är Tex Murphy en vandrande anakronism – en man 100 år efter sin tid. Hans värld är ett postapokalyptiskt San Fransisco på 2040-talet, men själv klär han sig som vilken Dashiel Hammett-snok som helst i fedorahatt och överrock.

Men mellan det muttrande tomgångsmorret söker han gnistan att tända maskineriet. Och givetvis sker det genom de mest självutplånande tankar och handlingar, en självlig vårdkase som inte slocknar förrän den brunnit ut.

När Thomas Malloy i *The Pandora Directive* varnar honom för att han kommer hamna i fara är det som när en blodhund får upp vittringen:

"Danger's like Jell-O. There's always room for a little more."

Kristofer Ahlström



FMV-tarsoten under 90-talet var inte bara av ondo. Några av spelen var faktiskt bra. Tex Murphys, till exempel

ÖGONBLICK
GUYBRUSH DÖR!

The Secret of Monkey Island var ett äventyr som innehöll mängder av dråpliga, minnesvärda och vrålskrattframkallande ögonblick, som till exempel när man efter en lång sekvens hittade skatten på Mêlée Island, och upptäckte att kistan bara innehöll en T-shirt med en dum text. Men det mest minnesvärda av dem alla var nog den underbara driften med Sierraspelens eviga dödsrutor, som poppade upp vid minsta misstag.

Om du tog dig till Monkey Island i spelet och gick upp på toppen av det högsta berget, kunde du se ut över hela ön. Men att gå för nära kanten fick fatala konsekvenser i sann Sierrastil, då en Guybrush ramlade ner, och en ruta med "Restore, Restart, Quit"-knappama dök upp. Chock, bestörtning och fasa inträdde – det gick väl inte att dö i Lucasarts äventyrsspel? Vad hände nu? Jaja, med en resignerad suck tryckte man på valfri knapp. Vi hade ju sett det här förut i mängder av Sierraspel.

Oavsett vad man valde försvann dock rutan, och Guybrush kom flygande upp över kanten igen, och när han samlat sig fällde han kommentaren "Rubber trees." Det vänskapliga gnabbandet mellan de två stora konkurrenterna i äventyrsgenren, Sierra och Lucasarts, skapade många sköna internskämt av det här slaget, men i och med *Secret of Monkey Island* kändes det faktiskt som om Lucasarts satt in dödsstöten, med glimten i ögat. *Mats Nylund*

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
FORMAT: PC/AMIGA
UTGIVNINGSÅR: 1990

SP ♥ Japan

Vi går på spelmässa i Tokyo

Micro Machines
Koppla dina favoriter direkt till TV:n

Spelforskning #3
Därför samlar vi på spel

Åh, vilket party!
10 garanterade festfixare

SUPER PLAY #116
UTE 25 SEPTEMBER

Nintendo®
SVENSKA MÄSTERSKAPEN

2005

INFORMATION

PRELIMINÄRA TIDER

Turnéschemat här till höger kan fortfarande komma att ändras. Men det skall ändå ge dig en ungefärlig bild om när vi kommer till en ort nära dig. Det slutgiltiga turnéschemat finner du på www.nintendo.se. Där finner du också all övrig information om mästerskapen. Anmälan sker som vanligt på plats.

Vi ses i höst!

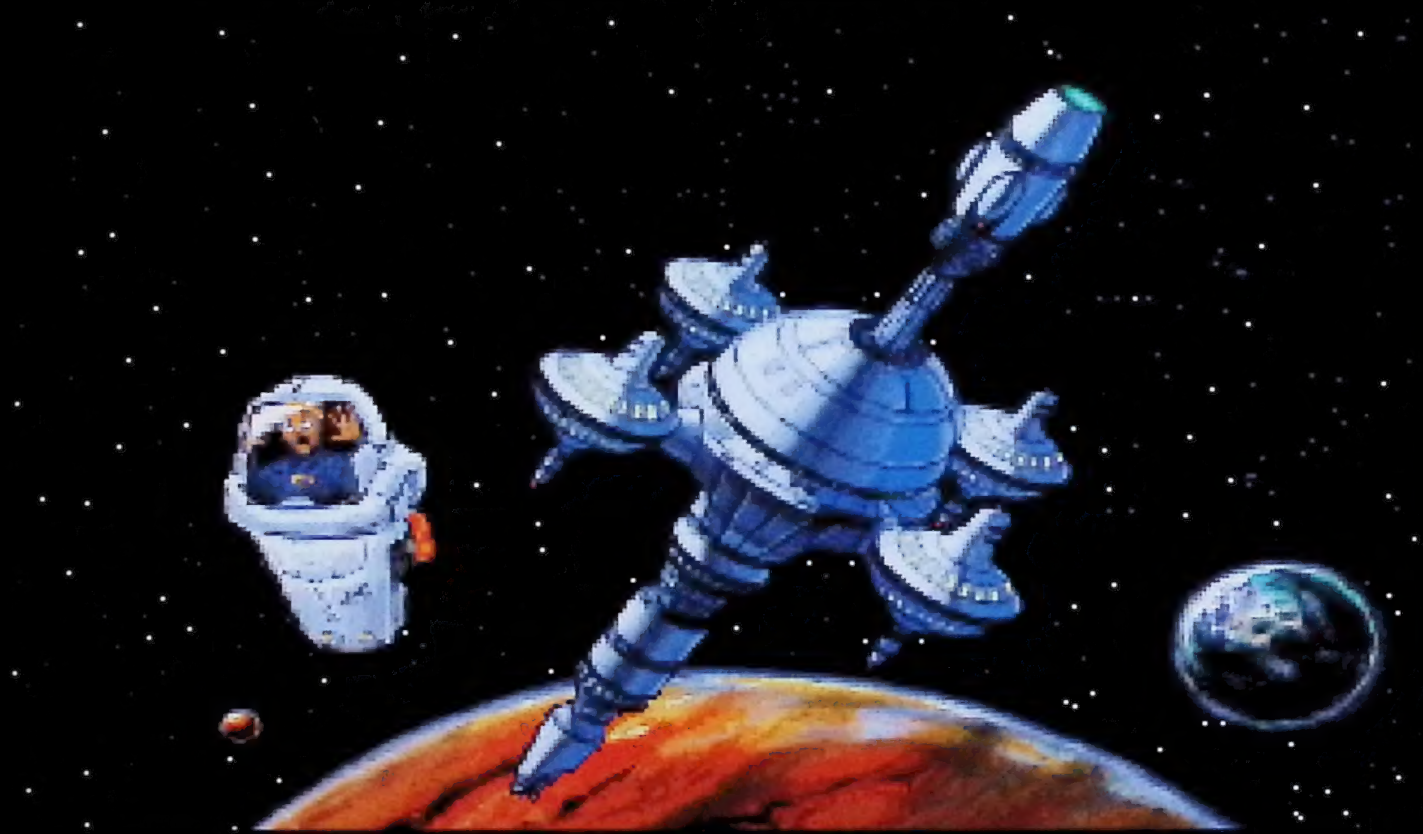
~~3 september~~	~~Malmö~~
~~4 september~~	~~Helsingborg~~
~~10 september~~	~~Skövde~~
~~11 september~~	~~Västerås~~
~~17 september~~	~~Stockholm~~
~~18 september~~	~~Stockholm~~
~~24 september~~	~~Kungsbacka~~
~~25 september~~	~~Göteborg~~
1 oktober	Göteborg
2 oktober	Halmstad
8 oktober	Borlänge
9 oktober	Örebro
15 oktober	Norrköping
16 oktober	Linköping
22 oktober	Sundsvall
23 oktober	Gävle
29 oktober	Uddevalla
30 oktober	Karlstad
1 november	Luleå
2 november	Skellefteå
3 november	Umeå
4 november	Östersund
5 november	Uppsala
6 november	Stockholm
12 november	Kalmar
13 november	Löddeköpinge
19 november	Stockholm
20 november	Södertälje
25 november	Jönköping
26 november	Jönköping
27 november	Växjö
3 december	Karlskrona
4 december	Malmö
10 december	Borås

Nintendo | KappAhl | Pioneer
PLAY | club Nintendo

SIERRA SUDDEN DEATH

Alla vägar leder till döden. Det är bara en fråga om hur snabbt man vandrar den vägen. I Sierras klassiska äventyrsspel gick det blixtsnabbt, slumpmässigt och utan förvarning. Det är till och med så vedertaget att det finns ett begrepp för det: Sierra Sudden Death Syndrome. Nedan följer tio klassiska symptom på SSDS – har du blivit drabbad?

TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM



VILDSVINSDÖDEN

LEISURE SUIT LARRY III: PASSIONATE PATTY IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

Du är en modig hjältinna i kriminellt djärv, slitsad klänning. Du befinner dig på en strandbank och ska gå fram till vattenbrynet. Helt plötsligt kommer ett vildsvin i överdimensionerad kravatt inrusande från höger och hoppar på dig.
Du dör.

HAZARDDÖDEN

SPACE QUEST I: ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER (VGA-VERSIONEN)

Du befinner dig på en bar. Du vill spela lite enarmad bandit. Du spelar lite enarmad bandit. Du råkar få tre dödskallar i rad. En kanon uppenbarar sig och du blir skjuten i småbitar.
Du dör.

POLISBILSDÖDEN

POLICE QUEST: IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL

Du är polis. Du ska ut och patrullera vägarna. Men först måste du gå ett varv runt bilen för att göra en rutinkoll. Om du gör kollen hittar du ingenting. Om du inte gör kollen kommer du krascha så snart du lämnat parkeringen.
Du dör.

PRYLDÖDEN

SPACE QUEST III: THE PIRATES OF PESTULON

Du är en lökig städare strandsatt på en intergalaktisk soptipp. Du ser ett föremål på marken. Du försöker plocka upp det. Du skär dig själv och förblöder.
Du dör.

NÄSPETARDÖDEN

QUEST FOR GLORY: SO YOU WANT TO BE A HERO

Du spelar som tjuv. Du har en dyrk. Du skriver "Pick nose" i kommandoraden.
Du dör.

DÖDSRIKEDÖDEN

KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Du befinner dig i dödsriket och ska kliva ombord på Karons färja över floden Styx. Du väntar för länge. Karon blir otålig. Han dödar dig genom att skjuta blixtar på dig så att du förkolnar.
Du dör.

SEXUALDÖDEN

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

Du är en 40-årig oskuld som just flyttat hemifrån. Du har just lyckats ta dig in i en prostituerads lägenhet. Du har oskyddat sex med henne. Du blir smittad av en könssjukdom med 100 procents dödlighet som verkar inom loppet av sekunder. Du kilar vidare. Sen dör du.

TENTADÖDEN

SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION

Du är en elev som ska plugga inför tentamen. Du läser frågorna. Det verkar svårt. Du hinner inte avsluta testet i tid. Som straff skickas du ut i rymden i en kapsel.
Och dör.

FLADDERMUSDÖDEN

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Du är en tolvårig pojke på sommarlov. Dina föräldrar ska bort över kvällen och har fixat barnvakt. Barnvakten förvandlas till en fladdermus som äter upp dig.
Du dör.

SYRADÖDEN

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)

Du är nyskild och träffar en kvinna. Du vill älska med kvinnan. Kvinnan ber dig följa med henne och du följer med henne och sen hamnar du fastbunden på en bår medan en stor jäkla kanon häller frätande syra på dig så att du klyvs på mitten.
Du dör.

TV-SPELSBÖRSEN

SPELDIREKT

Tel: 054-854762

ALLTID FRAKTFRITT!

www.tvspelsborsen.se

www.speldirekt.com

SNABBT - ENKELT - BILLIGT

METROID PRIME 2 (GC)

COLD WINTER (PS2)

KING ARTHUR (GC, PS2)

KING OF FIGHTERS MAXIM (PS2)

HARVEST MOON PLAYERS C. (GC)

MERCENARIES (PS2)

BROTHERS IN ARMS (XBOX)

POKEMON COLOSEUM + MINNESKORT (GC)

PREDATOR (PS2, XB)

MORTAL KOMBAT DECEPTION (PS2, XBOX)

SILENT HILL 4 (PS2)

SIMPSONS HIT & RUN (XBOX, GC)

GHOST RECON 2 (PS2, XBOX)

BATTLEFIELD 2 (PC)

SUIKODEN 4 (PS2)

SINGSTAR PARTY + 2 MIC (PS2

RESIDENT EVIL 4 (PS2 27/10)

XBOX 360 CORE SYSTEM (BESÖK VÅR HEMSIDA, DEC 05)

XBOX 360 PREMIUM PACK (BESÖK VÅR HEMSIDA) (DECEMBER 2005)

GEIST (GC 7/10)

POKEMON DX (GC 18/11)

LA RUSH (21/10) (PS2, XB, PS2) SOUND-TRACK PÅ KÖPET

TOTAL OVERDOSE (PS2, XB, PC) T-SHIRT PÅ KÖPET

SIMS 2 NATTLIV EXPANSION (PC)

NHL 06 (PC, PS2, XB, GC)

FAHRENHEIT (PC 399:- PS2, XB 549:-)

SIMS 2 (3/11) (MULTIFORMAT)

FIFA 06 (29/9)) (MULTIFORMAT)

SONY PSP VALUE PACK (UTAN SPEL, 2799:-)

LUMINES (PSP)

SSX ON TOUR (PSP)

WIPEOUT PURE (PSP)

UNTOLD LEGENDS

RIDGE RACERS

VR TENNIS

BURNOUT LEGENDS

MGS ACID

NFSUG RIVALS

FRAKTFRITT (ENDAST PF AVGIFT TILLKOMMER FÖR POSTFÖRSKOTS BESTÄLLNINGAR). SPARA TID OCH PENGAR! HANDLA HOS OSS!

NINTENDOGS (3 VESIONER) LABRADOR, CHIHUAHUA, DACHSHUND (7/10)

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW (NDS 30/9)

MARIO KART DS (NDS 11/11)

ADVANCE WARS DUAL STRIKE (NDS 30/9)

24 TIMMARS LEVERANS VID BESTÄLLNING INNAN 17.00, POSTPAKET 1-2 DAGAR

ALLTID PROPPFULL REA AVDELNING. Kolla in www.speldirekt.com eller www.tvspelsborsen.se

TV-Spelsbörsen/Speldirekt erbjuder ALLTID FRI FRAKT - För postförskott tillkommer avgift på 50:-. Observera att detta endast är ett litet urval av vårt sortiment. Besök vår hemsida www.tvspelsborsen.se för komplett sortiment, senaste nytt, recensioner, kommande spel m.m. Spara tid och pengar.

SAMTLIGA PRISER ÄR INKL MOMS OCH FRAKT, EXKL. PF AVGIFT. VI RESERVERAR OSS FÖR EV. TRYCKFEL, DATUM & PRISÄNDRINGAR SAMT SLUTFÖRSÄLJNING.

ALLT INOM: PC, PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS & SONY PSP

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions